



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION
CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
DI SD NEGERI 101748 KLUMPANG KEBUN
KECAMATAN HAMPARAN PERAK
KABUPATEN DELI SERDANG
T.A 2019/2020**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

OLEH:

**FITRI HILIANI
NIM. 03.06.16.22.16**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION
CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
DI SD NEGERI 101748 KLUMPANG KEBUN
KECAMATAN HAMPARAN PERAK
KABUPATEN DELI SERDANG
T.A 2019/2020**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

SKRIPSI

OLEH:

**FITRI HILIANI
NIM. 03.06.16.22.16**

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING SKRIPSI I

PEMBIMBING SKRIPSI II

**Dr. H. Salim, M. Pd
NIP. 19600515 198803 1 004**

**Dr. Yusnaili Budianti, M. Ag
NIP. 19670615 200312 2 001**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**

Nomor : Istimewa
Lampiran : -
Prihal : **Skripsi Fitri Hiliani**

Medan, Juli 2020
Kepada Yth:

**Bapak Dekan Fakultas
Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN
Sumatera Utara Medan**

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara.

Nama : Fitri Hiliani
NIM : 03.06.16.22.16
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hampan Perak Kabupaten Deli Serdang T.A 2019/2020

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.
Wassalamualaikum Wr. Wb.

PEMBIMBING SKRIPSI I

PEMBIMBING SKRIPSI II

Dr. H. Salim, M. Pd
NIP. 19600515 198803 1 004

Dr. Yusnaili Budianti, M. Ag
NIP. 19670615 200312 2 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731Email:
ftiainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA DI SD NEGERI 101748 KLUMPANG KEBUN KECAMATAN HAMPARAN PERAK KABUPATEN DELI SERDANG T.A 2019/2020**” yang disusun oleh FITRI HILIANI yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

28 Juli 2020 M

7 Dzulhijjah 1441 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

Ketua

Sekretaris

Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP. 197112082007102001

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP. 197708082008011014

Anggota Penguji

1. Dr. Yusnaili Budianti, M.A
NIP. 19670615 2003122001

2. Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP. 197112082007102001

3. Dr. H. Salim, M.Pd
NIP. 19600515 1988031004

4. Dr. Fatma Yulia, MA
NIP. 19760721200502003

**Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP.196010061994031002



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA

Jl. Williemi Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

LEMBAR PERBAIKAN SKRIPSI

NAMA : FITRI HILIANI
NIM : 0306162216
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TANGGAL SIDANG : 28 Juli 2020
JUDUL SKRIPSI : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA DI SD NEGERI 101748 KLUMPANG KEBUN KECAMATAN HAMPARAN PERAK KABUPATEN DELI SERDANG T.A 2019/2020**

NO	PENGUJI	PERBAIKAN	PARAF
1.	Dr. Yusnaili Budianti, M.A	Tidak ada perbaikan	
2.	Dr. Salminawati, S.S, MA	Tidak Ada	
3.	Dr. H. Salim, M.Pd	Tidak ada perbaikan	
4.	Dr. Fatma Yulia, MA	Tidak ada perbaikan	

Medan, 28 Juli 2020
PANITIA UJIAN MUNAQASYAH
Sekretaris

Nasrul Syakur Chaniago, M.Pd
NIP. 197708082008011001

ABSTRAK



Nama : Fitri Hiliani
Nim : 03.06.16.22.16
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Dr. H. Salim, M. Pd
Pembimbing II: Dr. Yusnaili Budianti, M. Ag
Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang T. A 2019/2020**

Kata Kunci: Model *Team Games Tournament*, Media *Question Card*, Hasil Belajar Siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan desain Quasy Eksperimen (Eksperimen Semu). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 101748 Klumpang Kebun yang berjumlah 42 orang. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *Total Sampling*. Berdasarkan teknik tersebut, maka diperoleh kelas VA sebagai kelas eksperimen (dengan menggunakan model TGT berbantuan media *question card*) dan VB sebagai kelas kontrol (dengan menggunakan model pembelajaran konvensional). Analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji-test.

Temuan penelitian ini sebagai berikut: 1) Hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen (VA) memiliki rata-rata lebih tinggi dengan nilai 85,71 dibandingkan dengan kelas kontrol (VB) dengan nilai 61,90. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji-t dengan diperolehnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,835 > 2,021$ dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan diterimanya H_a dan ditolaknya H_0 . Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikelas V SD Negeri Klumpang Kebun.

Pembimbing I

Dr. H. Salim, M. Pd
NIP. 19600515 198803 1 004

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang Allah SWT ridhoi.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang T.A 2019/2020”. Disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Pastinya penulis hingga sampai pada titik ini tidak luput dari berbagai rintangan dan hambatan yang dilalui dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Sebab berkat adanya dukungan, nasehat, arahan dan bimbingan skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan harapan. Pada kesempatan ini penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Maka dengan sepuh hati penulis berterima kasih, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M. Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak Drs. Amiruddin Siahaan, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Salminawati, S. S, MA selaku Ketua Jurusan Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sumatera Utara beserta segenap jajarannya.
4. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Salim, M.Pd. sebagai pembimbing skripsi I dan Ibu Dr. Yusnaili Budianti, M. Ag. sebagai pembimbing skripsi II, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan dengan penuh kesabaran terhadap penulis selama penyusunan skripsi ini hingga dapat diselesaikan. Semoga bapak dan ibu senantiasa diberikan kesehatan dan kebaikan dunia akhirat.
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah mendidik penulis selama menjalani Pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
6. Kepada seluruh pihak SD Negeri 101748 Klumpang Kebun terutama kepala sekolah Ibu Sinta Ulina Purba, S.Pd guru kelas VA Ibu Eliyanti S.Pd dan guru kelas VB Ibu Erni Gustika Sari, S.Pd.
7. Teristimewa untuk kedua malaikat tanpa sayap, orang tua tercinta. Ayahanda yang sangat luar biasa (Hilal Nasution) dan Ibu tersayang (Fatimah Harahap) terima kasih atas doa, kasih sayang, motivasi, dukungan moril dan materil kepada penulis yang tak pernah putus sehingga penulis bisa menyelesaikan pendidikan dan program sarjana S-1 ini. Tiada kata yang dapat melukiskan kasih sayang Ayah dan Ibu semoga Allah selalu

memberikan kebaikan dunia dan akhirat kepada Ayah dan Ibu tercinta. Izinkan penulis melukiskan senyum yang indah di wajah Ayah dan Ibu dengan mempersembahkan skripsi ini sebagai langkah awal penulis untuk menuju kesuksesan membahagiakan Ayah dan Ibu tercinta walaupun penulis tau kasih sayang kalian tidak akan bisa terbalaskan dengan seisi dunia ini.

8. Kepada adik-adik tercinta dan tersayang Maulida Rahma Nasution dan Ihja Mahendra Nasution terima kasih karena senantiasa mendoakan, menyayangi, dan memotivasi penulis untuk bisa semangat dan tidak berputus asa.
9. Terima kasih kepada kakak tercinta Siti Kodijah Siambotan S. Pd. dan Novi Azria S. Pd. yang tidak pernah bosan untuk mengajari penulis dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.
10. Kepada sahabat-sahabat seperjuangan yang menjadikan masa-masa perkuliahan lebih menyenangkan Nurasyah Gultom, Nurhaliza, Yusi Natasya Putri, Shafiyah Simanullang, Maysarah Hafni dan Nur Ainun Lubis terima kasih selalu ada disaat susah dan senang, serta senantiasa memberikan dukungan, dorongan, nasehat kepada penulis agar tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini semoga persahabatan kita terjalin selamanya hingga surgaNya.
11. Kepada Ibu Sri Hafni, Bapak Muhammad Husni dan adik Saibah terima kasih sudah menganggap penulis sebagai anak sendiri dan telah mempersilahkan penulis dengan baik untuk tinggal dirumah ibu dengan bapak demi kelancaran penelitian ke sekolah.

12. Seluruh teman-teman seperjuangan yang juga merupakan keluarga PGMI-2 stambuk 2016 yang senantiasa memberikan masukan, semangat, dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini semoga kebersamaan yang sudah dirajut selama kurang lebih empat tahun dapat terjalin selamanya.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini dan menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap kiranya isi skripsi ini dapat bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan. Aamiiin.

Medan, 25 Mei 2020

Fitri Hiliani
NIM: 03.06.16.22.16

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORITIS	12
A. Kerangka Teori	12
B. Kerangka Fikir	33
C. Penelitian Yang Relevan	35
D. Pengajuan Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Desain Penelitian	39
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel	41
D. Defenisi Operasional Variabel	42
E. Instrumen Pengumpulan Data	43

F. Teknik Pengumpulan Data.....	50
G. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN	55
A. Deskripsi Data	55
B. Uji Persyaratan Analisis	63
C. Hasil Analisis Data	67
D. Pembahasan Hasil Analisis.....	68
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Belajar Sebagai Sistem	28
Gambar 2.2 Kerangka Fikir	35

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif.....	15
Tabel 2.2 Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain.....	21
Tabel 3.1 Desain Penelitian	40
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Siswa.....	41
Tabel 3.3 Rincian Sampel	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar IPS	44
Tabel 3.5 Tingkat Reliabilitas Tes	47
Tabel 3.6 Klasifikasi Tingkat Kesukaran	48
Tabel 3.7 Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal	49
Tabel 4.1 Data Siswa dan Rombel	56
Tabel 4.2 Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan	56
Tabel 4.3 Siswa kelas V di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun	57
Tabel 4.4 Perhitungan <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	59
Tabel 4.5 Perhitungan <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	60
Tabel 4.6 Perhitungan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	60
Tabel 4.7 Perhitungan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	61
Tabel 4.8 Perbandingan Mean	62
Tabel 4.9 Rangkuman Hasil Uji Normalitas.....	64
Tabel 4.10 Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i>	65
Tabel 4.11 Uji Homogenitas <i>Post-Test</i>	66
Tabel 4.12 Hasil Pengajuan Hipotesis	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Kelas Kontrol.....	76
Lampiran 2 RPP Kelas Eksperimen.....	81
Lampiran 3 Soal Uji Coba Instrumen Tes.....	87
Lampiran 4 Kunci Jawaban.....	93
Lampiran 5 Soal Pre-Test.....	94
Lampiran 6 Soal Post-Test.....	97
Lampiran 7 Kunci Jawaban Soal Pre-Test dan Post-Test.....	100
Lampiran 8 Validitas Instrumen Soal.....	101
Lampiran 9 Prosedur Uji Validitas Butir Soal.....	102
Lampiran 10 Reliabilitas Tes Uji Coba.....	105
Lampiran 11 Perhitungan Reliabilitas.....	106
Lampiran 12 Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	107
Lampiran 13 Prosedur Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	109
Lampiran 14 Tabel Daya Pembeda Soal.....	111
Lampiran 15 Perhitungan Indeks Daya Pembeda Soal.....	112
Lampiran 16 Hasil Pre-Test Kelas Kontrol.....	113
Lampiran 17 Hasil Post-Test Kelas Kontrol.....	114
Lampiran 18 Hasil Belajar Siswa Dengan Model Konvensional.....	115
Lampiran 19 Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen.....	116
Lampiran 20 Hasil Post-Test Kelas Eksperimen.....	117
Lampiran 21 Hasil Belajar Siswa Dengan Model TGT.....	118
Lampiran 22 Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Variasi, dan SD.....	119
Lampiran 23 Uji Normalitas Data Nilai Pre-Test.....	122

Lampiran 24 Uji Normalitas Data Nilai Post-Tets.....	123
Lampiran 25 Prosedur Pengujian Hipotesis.....	124
Lampiran 26 Dokumentasi.....	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas hidup agar bisa mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat berpengaruh bagi pendidikan di Indonesia. Pendidikan berasal dari kata *pedagogia* (*paedagogik*) yang berarti ilmu pendidikan. *Pedagogia* berasal dari bahasa Yunani kuno yang terdiri dari dua kata yaitu "*peados*" yang berarti anak dan "*agoge*" yang berarti membimbing dan memimpin anak. Secara istilah *paedagogos* merupakan sebutan bagi seorang pelayan atau pemuda zaman Yunani kuno yang berarti pekerjaannya mengantar dan menjemput anak-anak (siswa) ke dan dari sekolah. Pendidikan adalah usaha untuk mendapatkan pengetahuan, baik secara formal melalui sekolah maupun secara informal dari pendidikan di dalam rumah dan masyarakat.¹

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spritual keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian, serta berguna bagi bangsa dan Negara".²

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan orang dewasa (pendidik) dalam menyelenggarakan kegiatan pengembangan diri peserta didik agar menjadi manusia yang paripurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Pendidikan dalam pelaksanaannya selama ini dikenal sebagai usaha yang berbentuk bimbingan terhadap anak didik guna mengantarkan anak ke arah pencapaian cita-cita tertentu dan proses perubahan tingkah laku ke arah yang

¹Amin Kuneifi Elfachmi, (2016), *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Erlangga, h. 13.

²Departemen Pendidikan Nasional, (2003), *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas, h. 4.

lebih baik. Pendidikan juga menumbuhkan kesediaan sehingga menghasilkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang betul memperbolehkannya mencapai kesatuan jasmani yang mantap. Untuk itu, proses pendidikan paling tidak memuat lima unsur, yaitu usaha (kegiatan), yang bersifat bimbingan (pimpinan atau pertolongan) dan dilakukan secara sadar oleh; pendidik, pembimbing atau penolong; anak didik atau peserta didik; dasar dan tujuan; peralatan.³

Jadi pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah wadah untuk mengubah perilaku seseorang secara sadar dalam mengembangkan segala potensi yang dimilikinya agar menjadi manusia dewasa dan kembali kepada fitrah yang seutuhnya serta mampu hidup mandiri bahagia dunia dan akhirat. Pendidikan dapat mengarahkan untuk mengembangkan dan membimbing potensi-potensi individu seperti adanya tanpa kepentingan kelompok tertentu. Pendidikan juga bertujuan untuk membentuk manusia yang seutuhnya mampu mengembangkan potensi, keterampilan serta kemampuan yang dimilikinya. Oleh karena itu, pentingnya pendidikan bagi manusia sehingga mengharuskan manusia untuk dapat memperoleh pendidikan, baik pendidikan formal maupun pendidikan nonformal.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pembelajaran dalam pendidikan IPS karena terbatasnya aktivitas belajar peserta didik, kurangnya penggunaan media dan lebih dominannya peran guru dalam proses pembelajaran. Mengajar lebih tampak dari pada kegiatan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan lemahnya proses dan pengalaman belajar serta rendahnya hasil belajar. Proses pembelajaran seperti ini menimbulkan

³ Kompri, (2017), *Manajemen Pendidikan: Komponen-Komponen Elementer Kemajuan Sekolah*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, h. 15-16.

kebosanan dan kelelahan pikiran, keterampilan yang diperoleh hanyalah sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak.⁴

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pelajaran yang merupakan suatu paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial, dapat juga kita katakan bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang menggunakan bagian-bagian tertentu dari ilmu-ilmu sosial, ilmu pengetahuan mempelajari manusia dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya untuk memahami masalah-masalah sosial. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada terjadi dalam lingkungannya.⁵

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan salah satu pembelajaran yang membosankan dan terindikasi bahwa pola pembelajaranyang dikembangkan oleh guru cenderung *text book oriented*, hanya memindahkan pengetahuan secara utuh yang ada dikepala guru kepada murid. Akhirnya guru merasa telah mengajar dengan baik, namun realitanyamurid tidak ikut dapat dalam proses pembelajaran. Pola pembelajaran yang seperti ini membuat siswa merasa jenuh karena siswa tidak diajarkan berfikir secara logis dan kritis tetapi hanya mementingkan pemahaman dan hafalan saja. Hal inilah yang membuat pelajaran ini kurang diminati banyak siswa. Pembelajaran IPS juga kurang menarik karena ruang lingkupnya yang luas bahkan isi pembahasan pembelajaran IPS yang lebih

⁴ Ahmad Susanto, (2014), *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group, h. 5.

⁵ Etin Solahitin, dkk, (2007), *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara, h. 14.

dominan berisikan teks dan selalu menggunakan metode ceramah dan hafalan serta kurangnya penggunaan model dan media dalam pembelajaran.

Pembelajaran seperti ini harus diubah sesuai dengan perkembangan zaman. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung *text book oriented* dan *teacher centre* harus menuju pusat pembelajaran pada siswa salah satunya dengan model pembelajaran TGT sehingga pembelajaran tidak dianggap membosankan dan menjemukan. Sementara itu, peserta didik juga didorong agar kreatif dalam berinteraksi dengan sesama teman, guru, materi pelajaran dan segala alat bantu belajar sehingga hal inilah yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Hasil belajar siswa ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa yaitu proses pembelajaran yang aktif dan kreatif dengan melibatkan siswa sehingga memudahkan bagi siswa untuk memahami pembelajaran, dan menghasilkan belajar yang baik.

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif,afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, seseorang yang melakukan aktivitas belajar dan diakhir dari aktivitasnya itu telah memperoleh perubahan dalam dirinya dengan memiliki pengalaman baru, maka individu dikatakan telah belajar. Tetapi perlu diketahui, bahwa perubahan yang terjadi akibat belajar adalah perubahan yang bersentuhan dengan aspek kejiwaan dan mempengaruhi tingkah laku.⁶ Setiap orang dituntut

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, (2016), *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 13-15

untuk belajar agar dirinya mampu menjadi manusia yang berilmu pengetahuan sehingga belajar penting dalam kehidupan.

Karena begitu pentingnya menuntut ilmu pengetahuan atau belajar, Alquran menyebutkan perbedaan yang jelas antara orang-orang yang berilmu pengetahuan dengan orang-orang yang tidak berilmu pengetahuan. Dalam Alquran dijelaskan bahwa hanya orang-orang yang berakal (berilmu pengetahuan yang dapat menerima pelajaran).⁷ Sebagaimana dijelaskan dalam Q.S. Al-Zumar ayat 9:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya: *Katakanlah: “Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” Sesungguhnya orang-orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.”*(Q.S Al-Zumar: 9).⁸

Dalam tafsir Ibnu Katsir, dijelaskan maksud dari “orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran” artinya mengetahui perbedaan antara orang ini dengan orang itu hanyalah orang yang memiliki inti pemikiran, yaitu akal.⁹ Oleh karena itu orang yang berakal pasti akan terus menuntut ilmu pengetahuan dengan belajar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun diperoleh informasi bahwa kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS masih berpusat pada guru (*teacher centre*) dan tidak menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran karena kurangnya sarana dan prasarana di

⁷ Syafaruddin, dkk, (2017), *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Hijri Pustaka Utama, h. 12.

⁸Departemen Agama RI, (2010), *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Bandung: Penerbit Dipenogoro, h. 597.

⁹Al-Imam Abul Fida Isma'il Ibnu Katsir ad-Dimasyqi. (2004), *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 7*, Bandung: Pustaka Imam Syafi'i, h. 94.

sekolah tersebut, sehingga membuat siswa tidak dapat mengembangkan berpikir kritis dalam pembelajaran tersebut. Guru hanya memusatkan pembelajaran dengan metode yang umum digunakan yaitu model pembelajaran konvensional yang menggunakan metode ceramah, metode hafalan dan tidak melibatkan siswa. Model pembelajaran konvensional tidaklah efektif mendidik siswa untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Hal ini terbukti dengan masih adanya siswa yang hanya diam saja artinya tidak paham dengan apa yang disampaikan guru bahkan ada siswa yang bercerita dengan rekan sebangkunya saat proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan pembelajaran seperti ini membuat hasil belajar siswa menurun karena minimnya aktivitas yang dilakukan siswa. Selain itu, guru cenderung *text book oriented* atau *teacher centre* (berpusat pada guru) sehingga siswa tidak dapat berfikir logis dan kritis. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 101748 Klumpang Kebun pada semester I tahun ajaran 2019/2020. Terdapat siswa yang belum mencapai nilai KKM sebesar 60 sehingga wali kelas harus melakukan remedial terhadap siswa yang tidak tuntas. Dari data nilai yang diperoleh dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101748 Klumpang Kebun masih tergolong rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan perubahan proses pembelajaran. Agar lebih memacu semangat siswa sehingga lebih tertarik pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk itu guru harus bisa memilih model

pembelajaran dan media yang tepat agar siswa lebih mudah mengerti dan paham terhadap pembelajaran. Kewibawaan dan pola pikir guru sangat menentukan kelangsungan proses belajar mengajar di kelas. Guru harus pandai membawa situasi siswanya kepada tujuan yang hendak dicapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut dan mengaktifkan pembelajaran dikelas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card*.

Model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses sebuah perencanaan pengajaran yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku peserta didik seperti yang diharapkan. Model akan mengarahkan guru untuk mendesain pembelajaran dalam membantu peserta didik mencapai tujuan. Dalam kaitannya dengan pembelajaran IPS, model merupakan suatu upaya untuk mempengaruhi perilaku peserta didik menuju perubahan yang lebih baik pengembangan berbagai ragam model pembelajaran IPS, dimaksudkan untuk membantu guru dalam meningkatkan kemampuannya agar lebih mengenal peserta didik dan menciptakan lingkungan yang lebih bervariasi bagi kepentingan belajar peserta didik.¹⁰

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau kata yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja sama dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja

¹⁰Eka Yusnaldi, (2019), *Potret Baru Pembelajaran IPS*, Medan: Perdana Publishing, h. 96.

kelompok guru memberikan LKS kepada setiap siswa. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.¹¹ Seorang guru menerapkan model pembelajaran disertai dengan media karena dengan adanya media dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Melalui penggunaan media yang tepat, proses belajar menjadi menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi aktif. Hal inilah yang akhirnya nanti berdampak pada pencapaian prestasi hasil belajar.

Question Card atau kartu soal merupakan media visual berupa kertas berukuran 10 x 10 cm. *Question Card* adalah kartu yang berisi serentetan soal yang nantinya akan dijawab oleh siswa. Dengan media *Question Card* memungkinkan siswa belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal, di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.¹²

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang T.A 2019/2020”.

B. Identifikasi Masalah

¹¹Rusman, (2011), *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada., h. 224-225.

¹²Mita Ardani, dkk, “*Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*” Vol. No. 2 Tahun 2014, h. 4 (18-01-2020, 20:50)

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa masih rendah.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga membuat siswa bosan dan kurang aktif selama mengikuti pembelajaran IPS.
3. Kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran.
4. Kegiatan pembelajaran pada materi IPS masih banyak berpusat pada guru, sehingga siswa masih menerima yang disampaikan guru saja.
5. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

C. Rumusan Masalah

Permasalahan pokok yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan Model Konvensional di kelas V SD Negeri 101748 Klumpang Kebun?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Question Card* di kelas V SD Negeri 101748 Klumpang Kebun?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Question Card* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai peneliti untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V dengan menggunakan Model Konvensional di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V dengan menggunakan Model *TeamGames Tournament* (TGT) berbantuan Media *Question Card* di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Question Card* dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman, sebagai masukan sekaligus sebagai pengetahuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan multimedia guna meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, jika hasil penelitian ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik. Maka diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi sekolah, akan dapat meningkatkan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian berikutnya.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan dan dirancang untuk mewakili realitas yang sesungguhnya. Dalam mengajar, guru dapat mengembangkan model pengajarannya yang dimaksudkan sebagai upaya memengaruhi perubahan yang baik dalam perilaku siswa, pengembangan model-model mengajar tersebut dimaksudkan untuk membantu guru meningkatkan kemampuannya lebih mengenal siswa dan menciptakan lingkungan yang lebih bervariasi bagi kepentingan belajar siswa.¹³ Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pembelajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada kegiatan belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan oleh John Dewey dan Herbert Thelan. Menurut Dewey seharusnya kelas merupakan cerminan masyarakat yang lebih besar dikembangkan.¹⁴

Menurut Slavin “*cooperative learning refer to a variety of teaching methods in which students work in small groups to help one another*

¹³ Muhammad Syarif Sumantri, (2016), *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta: Rajawali Pers, h. 39-40.

¹⁴ Syafruddin Nurdin, (2016), *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, h. 183.

learn academic content.” Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan upaya-upaya berorientasi pada tujuan tiap individu menyumbang pencapaian tujuan individu lain guna mencapai tujuan bersama. Dengan kata lain pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar. Dalam belajar kooperatif, siswa tidak hanya mampu dalam memperoleh materi, tetapi juga mampu memberidampak afektif, seperti gotong royong, kepedulian sesama teman dan lapang dada.¹⁵

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaranyang mengutamakan kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri:¹⁶

1. Bertujuan menuntaskan materi yang dipelajari, dengan cara siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif.
2. Kelompok dibentuk yang terdiri dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
3. Jika dalam kelas, terdapat siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam tiap kelompok pun terdiri dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda pula.

¹⁵ Muhammad Fathurrohman, (2017), *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, h. 44- 45.

¹⁶ Muhammad Anwar, (2018), *Menjadi Guru Profesional*, Jakarta: Prenadamedia Group, h. 158.

4. Penghargaan atas keberhasilan belajar lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan.

Tujuan pembelajaran kooperatif adalah melatih keterampilan sosial seperti tenggang rasa, bersikap sopan terhadap teman, mengkritik ide orang lain, berani mempertahankan pikiran yang logis, dan berbagai keterampilan yang bermanfaat untuk menjalin hubungan interpersonal. Pada umumnya keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi individu dalam pembelajaran kooperatif. Hal ini dilakukan agar semua anggota kelompok bertanggung jawab dalam belajar. Pembelajaran kooperatif juga digunakan untuk meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial, memudahkan peserta didik melakukan penyesuaian sosial, menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois, meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama, meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif, meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik, dan meningkatkan kegembiraan berteman tanpa memandang perbedaan.

Sintaks model pembelajaran kooperatif secara umum adalah sebagai berikut:¹⁷

¹⁷Ridwan Abdullah Sani, (2018), *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 131-132.

Tabel 2.1
Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Aktivitas Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
Fase 2 Menyampaikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan ceramah, demonstrasi, diskusi, dan melalui bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru membagi peserta didik dalam kelompok atau menjelaskan kepada peserta didik bagaimana cara membentuk kelompok belajar.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru menilai dan memberikan penghargaan atas upaya dan hasil belajar individu serta kelompok

Pembelajaran kooperatif dapat dikatakan berhasil jika peserta didik dapat mencapai tujuan mereka dengan saling membantu. Selain itu pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang tidak hanya mengutamakan hasil atau mengutamakan kepentingan sendiri tetapi yang jauh lebih penting mengutamakan kerjasama dalam kelompok, sebagaimana Allah memerintahkan untuk saling tolong-menolong, yang tersirat dalam Q.S. Al-Maidah: 2¹⁸

¹⁸Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, h. 106.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ
 اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya: “*Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolonglah kamu dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya*”.(Q.S. Al-Maidah: 2)

Dalam Tafsir Jalalain dijelaskan bahwa:

(Bertolong-tolonganlah kamu dalam kebaikan) dalam mengerjakan yang ditahankan (dan ketakwaan) dengan meninggalkan apa-apa yang dilarang (dan janganlah kamu bertolong-tolongan) pada ta'awanu dibuang salah satu di antara dua ta pada asalnya (dalam berbuat dosa) atau maksiat (dan pelanggaran) artinya melampaui batas-batas ajaran Allah. (Dan bertakwalah kamu kepada Allah) takutlah kamu kepada azab siksa-Nya dengan menaati-Nya (sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya) bagi orang yang menentang-Nya.¹⁹

Dalam ayat tersebut, Allah mengajarkan dan memerintahkan untuk saling tolong-menolong termasuk dalam hal pembelajaran. Maka dari itu kita sebagai manusia harus menaati perintahNya untuk membantu orang lain dalam hal kebaikan.

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar siswa yang aktif dan berpusat pada siswa sehingga tidak terjadinya *teacher center* dalam proses belajar mengajar dengan cara membelajarkan kecakapan akademik sekaligus keterampilan-keterampilan sosial yang menggunakan pengelompokan kecil bersifat heterogen untuk mencapai suatu tujuan.

b. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

¹⁹ Jalaluddin As-Suyuthi dan Jalaluddin Muhammad Ibnu Ahmad Al-Mahally, (2007), *Tafsir Jalalain* Terj. Bahrin Abubakar, Bandung: Sinar Baru Algensindo, h. 65.

Model ini dikembangkan berdasarkan metode yang dikembangkan oleh Devries dan Slavin, dengan menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen.²⁰

TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau rasa yang berbeda. Pembelajaran kooperatif model TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status.²¹

Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama dan bisa juga berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*games*) yaitu dengan

²⁰ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, h. 134-135.

²¹ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, h. 55.

cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas.²²

Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki langkah-langkah (sintaks) sebagai berikut:

1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*)

Bahan ajar dalam TGT mula-mula diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung dengan ceramah, diskusi yang dilakukan oleh guru, namun presentasi dapat meliputi presentasi audio-visual atau kegiatan penemuan kelompok. Pada kegiatan ini siswa bekerja lebih dahulu untuk menemukan informasi dan mempelajari konsep-konsep atau upaya mereka sendiri. Dengan demikian, akan membantu mereka dalam turnamen/pertandingan dengan baik dan skor turnamen mereka menentukan skor nantinya.

2) Belajar dalam kelompok (*teams*)

Siswa selanjutnya ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota

²² Ngilimun, (2017), *Strategi Pembelajaran Dilengkapi Dengan 65 Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Parama Ilmu, h. 335-336.

kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Fungsi utama tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim itu belajar.

Setelah guru mempresentasikan bahan ajar, tim tersebut berkumpul untuk mempelajari LKS atau bahan lain. Ketika siswa mendiskusikan masalah bersama dan membandingkan jawaban, kerja tim yang paling sering dilakukan adalah membetulkan setiap kekeliruan atau miskonsepsi apabila teman sesama tim membuat kesalahan. Kerja tim tersebut merupakan ciri terpenting TGT. Pada setiap saat, penekanan diberikan kepada anggota tim agar melakukan yang terbaik untuk timnya, dan pada tim sendiri agar melakukan yang terbaik untuk membantu anggotanya.

3) *Games Tournament*

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Dalam permainan ini, setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5-6 orang peserta dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama dalam setiap meja turnamen diusahakan peserta homogen.

Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan. Setelah itu, permainan dimulai dengan membagikan kartu soal untuk bermain

(kartu soal dan kunci jawaban diletakkan terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci jawaban tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut:

Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian, pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu, pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang kali pertama memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Pemain dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai kartu soal dibacakan. Disamping itu, posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Kemudian, setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang

diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

4) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Untuk memilih rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Penentuan poin, yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh. Seperti ditunjukkan pada tabel berikut:²³

Tabel 2.2
Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

Pemain	Poin bila jumlah kartu yang diperoleh
Top Scorer	40
High Middle Scorer	30
Low Middle Scorer	20
Low Scorer	10

Dengan keterangan:

- *Top Scorer* (skor tertinggi),
- *High Middle Scorer* (skor tinggi),
- *Low Middle Scorer* (skor rendah),
- *Low Scorer* (skor rendah).

²³Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, h. 56-59.

Tabel 2.3
Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria	Predikat
30-39	Tim kurang baik
40-44	Tim baik
45-49	Tim baik sekali
50 ke atas	Tim istimewa

Setiap model mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya, sama halnya dengan model pembelajaran TGT, adapun kelebihan dan kelemahan model TGT sebagai berikut:

a. Kelebihan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis yang tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis yang lebih rendah juga aktif dan memiliki peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesamaanggota kelompok.
- 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

b. Kelemahan model kooperatif tipe *TeamGames Tournament* (TGT)

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba. Dan guru harus tau urutan akademis peserta didik dari yang tinggi hingga terendah.²⁴

Dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menarik dengan permainan dan pertandingan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan agar kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang secara heterogen tersebut bisa mendapatkan skortertinggi dengan mengikuti lima tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*class precentationi*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

2. Media *Question Card*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Pesan yang dimaksud adalah materi

²⁴ Shoimin Aris, (2016), 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-ruzz Media, h. 207-208.

pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.²⁵

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Briggs media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video, dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Association* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dan berlangsung dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Ada beberapa jenis media pembelajaran, di antaranya:

1. Media visual: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik.
2. Media audial: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya.
3. *Project still media*: slide, over head projector (OHP), in focus, dan sejenisnya.
4. *Projected motion media*: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), computer dan sejenisnya

Adapun tujuan menggunakan media pembelajaran di antaranya yaitu:

1. Mempermudah proses belajar mengajar.
2. Meningkatkan efesiensi belajar mengajar.
3. Menjaga relevansi dengan tujuan belajar.

²⁵ Rostina Sundayana, (2016), *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta, h. 4-6.

4. Membantu konsentrasi belajar siswa.²⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.

b. Media *Question Card*

Question Card atau kartu soal merupakan media visual yang berupa kertas berukuran 10 x 10 cm. *Question Card* adalah kartu yang berisi serentetan soal yang nantinya akan dijawab oleh siswa. Dengan media *Question Card* memungkinkan siswa belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal, di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.²⁷

Media *question card* merupakan media pembelajaran yang menarik berisikan soal atau masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Menurut Arsyad media kartu merupakan kartu sebagai perantara yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Menurut Berliana media *question card* adalah media yang dapat digunakan sebagai sarana agar siswa dapat belajar secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar, berpikir aktif, dan kritis didalam belajar dan secara inovatif dapat menemukan cara atau pembuktian teori.

²⁶Agus Wasisto Dwi Doso Warso, (2017), *Pembelajaran dan Penilaian Pada Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, Yogyakarta: Graha Cendikia, h.101-102.

²⁷Mita Ardani, dkk, *Jurnal Mimbar PGSD...*,h. 4 (18-01-2020, 20:50)

Di dalam pembelajaran media *question card* digunakan setelah guru menyampaikan materi secara singkat dan siswa dapat lebih mendalami materi tersebut dengan menjawab soal-soal yang ada dalam media *question card*.²⁸

3. Hasil Belajar IPS

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁹

Menurut Skinner belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Berdasarkan eksperimennya, B.F. Skinner percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan dapat mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (*reinforcer*).³⁰

Menurut Hudojo belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, kegemaran, dan sikap seseorang terbentuk, di modifikasi dan berkembang disebabkan belajar.³¹ Karena itu seseorang dikatakan belajar bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu menjadi proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku menuju arah yang lebih baik.

²⁸Retno Mustika Dewi, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 5 No. 3 2017, h. 2. (24-01-2020, 22.28)

²⁹Syaiful Bahri Djamarah, (2016), *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 13.

³⁰Bisri Mustofa, (2015), *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Parama Ilmu, h. 128.

³¹Muhammad Fathurrahman dan Sulistyorini, (2018), *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Kalimedia, h. 8.

Menurut Robert M Gagner belajar adalah suatu proses yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar.³²

Ada beberapa batasan penting yang mencirikan pengertian tentang belajar, sebagaimana dikutip Mardianto, sebagai berikut:³³

1. Belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental.
2. Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri kita antara lain perubahan tingkah laku diharapkan kearah positif dan kedepan.
3. Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan sikap, dari sikap negatif menjadi positif, dari sikap tidak terhormat, dan sebagainya.
4. Belajar juga bertujuan mengadakan perubahan kebiasaan buruk, menjadi kebiasaan baik.
5. Belajar bertujuan mengadakan perubahan pengetahuan tentang berbagai bidang ilmu.
6. Belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan.

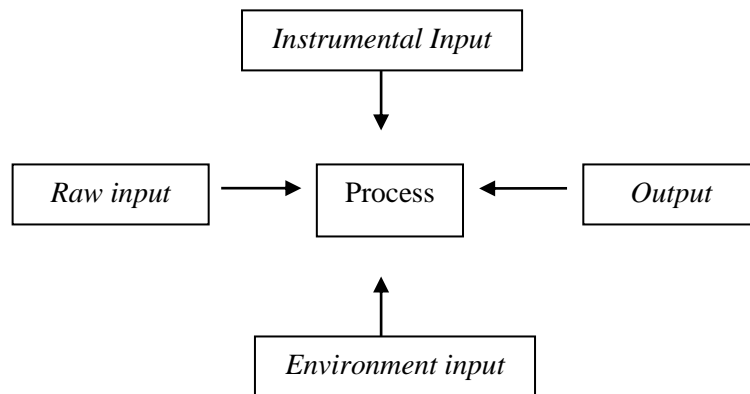
Belajar merupakan proses, karena ada bahan atau sesuatu yang dipelajari kemudian ada hasil dari belajar, baik itu berbentuk pengetahuan

³² Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, (2017), *Strategi Pembelajaran Terpadu*, Yogyakarta: Familia, h. 4.

³³ Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 34.

atau keterampilan. Di samping sebagai proses, belajar juga merupakan sistem, karena bahan yang dipelajari merupakan *raw input*, sementara hasil belajar merupakan *output*. Proses belajar juga dipengaruhi oleh aturan-aturan atau norma-norma yang harus diperhatikan atau dilaksanakan baik *environment input* maupun *instrumental input*. Belajar sebagai sistem dapat digambarkan sebagai berikut:³⁴

Gambar 2.1
Belajar Sebagai Sistem



Dalam Islam Allah memerintahkan manusia untuk menuntut ilmu atau belajar, dengan istilah perumpamaan-perumpamaan agar manusia berfikir sehingga akan menghasilkan ilmu pengetahuan sebagaimana dalam Q.S. Al-Ankabut ayat 43:

وَتِلْكَ الْأَمْثَلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ ﴿٤٣﴾

Artinya: “Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tidak ada yang akan memahaminya kecuali mereka yang berilmu”. (Q.S. Al-Ankabut ayat 43)

³⁴Seto Mulyadi dkk, (2016). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, h. 37.

Dalam Tafsir Jalalain dijelaskan bahwa:

Perumpamaan-perumpamaan yang ada dalam Al-Qur'an (kami buat) Kami jadikan (untuk manusia), dan tiada yang memahaminya) yang mengerti akan perumpamaan-perumpamaan ini (kecuali) orang-orang yang berilmu, yakni orang-orang yang berfikir.³⁵

Rasulullah SAW juga menjelaskan tentang kewajiban setiap muslim untuk menuntut ilmu pengetahuan, seperti diriwayatkan oleh Muslim dan Tarmidzi yang berbunyi:³⁶

وَعَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ قَالَ: وَمَنْ سَلَكَ يَلْتَمِسُ طَرِيقًا فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: “*Abu Hurairah meriwayatkan bahwa Rasulullah bersabda:*

Barang siapa yang menempuh jalan menuntut ilmu dan dimudahkan Allah jalannya untuk kesurga (HR. Muslim, At-Tarmidzi, Ahmad dan Al-Baihaqi).

Berdasarkan hadist di atas dijelaskan bahwa orang yang menuntut ilmu Allah akan memudahkan baginya jalan didunia dengan memberikan hidayah untuk menghantarkannya menuju surga dan kebahagiaan dunia akhirat. Sangat jelas bahwa, menuntut ilmu maupun orang yang mengajarkannya sama sekali memiliki pekerjaan yang mulia, Allah memberi pahala kepadanya.

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian aktivitas untuk menuju proses perubahan tingkah laku individu yang diperoleh dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Sehingga terjadi

³⁵Jalaluddin As-Suyuthi dan Jalaluddin Muhammad Ibnu Ahmad Al-Mahally, h. 254.

³⁶Imam An Nawawi, (2015), *Terjemah Riyadhus Shalihin Jilid 2*, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, h. 317.

perubahan dalam diri yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Pengertian Hasil Belajar

Pada dasarnya keinginan seluruh siswa ketika dalam pembelajaran adalah menginginkan hasil belajar yang baik, namun dari proses belajar mengajar seseorang akan mengalami perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil belajar yang dilakukannya. Perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang melalui kegiatan belajar itu dapat disebut sebagai hasil belajar.³⁷

Menurut Suprijono, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut:³⁸

1. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan menategorisasi, kemampuan analitis-sintesi, fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

³⁷ Wina Sanjaya, (2009), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, h. 3.

³⁸ M. Thobroni, (2017), *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, h. 21.

3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani, dalam urusan dan koodinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Keberhasilan belajar siswa merupakan hal yang sangat penting diperhatikan oleh kedua belah pihak yaitu pendidik dan peserta didik.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Menurut Wasliman, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal dan eksternal yaitu:³⁹

1. Faktor Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi

³⁹ Ahmad Susanto, (2016), *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, h. 12.

belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

d. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS adalah istilah untuk menamai satu bidang studi/pelajaran, yang mencakup sejumlah ilmu-ilmu sosial yang diorganisir untuk program-program pembelajaran disekolah-sekolah.⁴⁰ Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.⁴¹

IPS sebagai mata pelajaran persekolahan, pertama kali digunakan dalam kurikulum 1975. Untuk jenjang SD/MI, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu, artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, kebiasaan bersikap dan berprilakunya.

Arah mata pelajaran IPS dilatar belakangi oleh pertimbangan bahwa dimasa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat

⁴⁰ Dadang Supardan, (2015), *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 16.

⁴¹ Ahmad Susanto, (2014), *Pengembangan Pembelajaran IPS*, Jakarta: Pranadamedia Group, h. 3.

karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.⁴²

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sebagai sosial budaya. Secara garis besar terdapat tiga sasaran pokok dari pembelajaran IPS, yaitu: (1) pengembangan aspek pengetahuan (*cognitive*), (2) pengembangan aspek nilai dan kepribadian (*affective*), dan (3) pengembangan aspek keterampilan (*psycimotoric*). Dengan tercapainya tiga sasaran pokok tersebut diharapkan akan tercipta manusia-manusia yang berkualitas, bertanggung jawab atas pembangunan bangsa dan negara serta ikut bertanggungjawab terhadap perdamaian dunia.⁴³

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas, dapat dinyatakan bahwa IPS adalah suatu mata pelajaran yang terintegrasi dengan beberapa cabang ilmu sosial dan mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata negara agar tercipta manusia-manusia yang berkualitas.

B. Kerangka Fikir

Berdasarkan kajian teoritis sebagaimana telah dipaparkan di awal, maka dalam penyusunan penelitian ini peneliti mengajukan anggapan dasar atau kerangka pemikiran sebagai berikut:

⁴²Sapria, (2009), *Pendidikan IPS*, Bandung: Remaja Rosdakarya, h. 19.

⁴³Eka Yusnaldi, *Potret Baru Pembelajaran IPS*, h. 6-7.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan juga kurang menarik oleh siswa, karena ruang lingkupnya yang luas bahkan isi pembahasan pembelajaran IPS yang lebih dominan berisikan teks dan selalu menggunakan metode ceramah dan hafalan serta kurangnya penggunaan model dan media dalam pembelajaran sehingga menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini harus diubah sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu upaya untuk membantu memudahkan siswa dalam memahami pengetahuan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim untuk mencapai sebuah tujuan bersama. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat semua siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan cara pembelajaran ini siswa lebih termotivasi untuk mencapai tujuannya, biasanya tujuannya disini adalah hasil belajar. Hasil belajar sendiri digunakan sebagai tolak ukur untuk menentukan keberhasilan siswa dalam suatu pembelajaran. Sehingga, untuk mendapatkan hasil belajar yang bagus dalam melaksanakan pembelajarannya perlu adanya pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami dan menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.

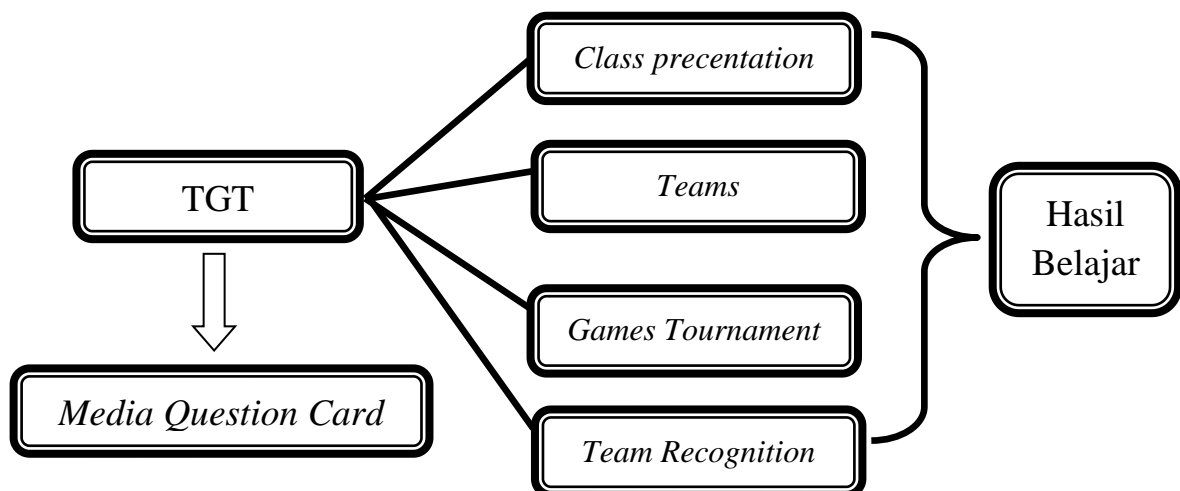
Adapun keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran tidak akan mencapai hasil yang optimal. Maka mau tidak mau siswa

menciptakan lingkungan yang kondusif agar kerja sama dirasakan lebih mudah. Kondisi lingkungan juga salah satu faktor yang memicu proses dan hasil belajar.

Adapun media adalah sarana yang dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan isi/pesan dalam materi pelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Salah satu pembelajaran kooperatif adalah tipe TGT dengan pembelajaran ini siswa diberikan kesempatan untuk saling tukar pikiran untuk mendapatkan jawaban yang tepat. Selain itu metode ini mendorong siswa untuk meningkatkan sikap saling bekerja sama, dan kesiapan dalam menerima pembelajaran. Dan berbantuan penggunaan media *question card* (kartu soal) yang berisikan pertanyaan-pertanyaan dengan desain yang menarik Sehingga siswa dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajarnya.

Gambar 2.2
Kerangka Fikir



C. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian yang penulis lakukan adalah:

1. Penelitian yang dilakukan Lenni Gusti Anggraini dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa T.A 2018/2019” hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa dengan melakukan uji dinyatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,742 > 2,052$.
2. Penelitian yang dilakukan Asih Wulandari dari Universitas Negeri Semarang pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Power Point* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Di Gugus Gajah Mada Semarang” membuktikan bahwa pembelajaran TGT berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar IPA pada siswa.
3. Penelitian yang dilakukan I Gd. Gunarta dari Universitas Pendidikan Ganesha *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2016/2017.” disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Question Card* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SD.

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah suatu kesimpulan dari proses berfikir dan bukan dengan yang dikemukakan secara asal-asalan. Penarikan kesimpulan yang berupa hipotesis haruslah memenuhi persyaratan kriteria kebenaran koherensi yang merupakan tolak ukur kesahihan cara berfikir rasional.⁴⁴ Dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah sebagai rumusan jawaban sementara untuk membuktikan benar tidaknya dugaan tersebut dan perlu diuji terlebih dahulu.

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan kerangka pikir diatas, maka pengajuan hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT berbantuan media *Question Card* lebih tinggi dibanding dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

H_a: Terdapat Pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang T.A 2019/2020.

H₀: Tidak terdapat Pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap HasilqBelajar IPS Siswa Di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang T.A 2019/2020.

⁴⁴ Syahrums dan Salim, (2013), *Metedologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, h. 41.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode kuantitatif berbentuk eksperimen yang diharapkan mampu mengungkapkan hasil belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh model *Team Games Tournament berbantuan Media Question Card*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Team Games Tournament berbantuan Media Question Card* terhadap hasil belajar siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Desain* (eksperimen semu) bentuk *non-equivalent Control Grup Desain*. Desain ini digunakan karena dalam pelaksanaan penelitian, peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel.⁴⁵

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (kelas V-A) dan kelompok kontrol (kelas V-B). Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament berbantuan Media Question Card* dan kelompok kontrol adalah kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*) tanpa menggunakan model pembelajaran. Pada kedua kelompok ini diberikan materi yang sama, untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa, maka peneliti memberikan tes pada masing-masing kelompok sebelum dan sesudah penerapan perlakuan diberikan. Adapun desain penelitian ini sebagai berikut:

⁴⁵ Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R & D*, Bandung: Alfabeta, h. 116.

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₁
Kontrol	O ₂	X ₂	O ₂

Keterangan:

X₁ = Pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *Media Qustion Card*

X₂ = Pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional

O₁ = *Pre-test*

O₂ = *Post-test*

Dalam desain penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah model *Team Games Tournament* berbantuan *Media Qustion Card* dan variabel terikatnya (Y) adalah hasil belajar siswa.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2019/2020 dikelas V SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Negeri 101748 semester II 2019/2020. Jumlah populasi terdiri dari dua kelas yaitu pada kelas VA sebanyak 21 siswa dan kelas VB sebanyak 21 siswa.

Tabel 3.2
Jumlah Populasi Siswa

Kelas	Jumlah Siswa
VA	21
VB	21
Jumlah	42

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA berjumlah 21 siswa dan yang menjadi kelas kontrolnya adalah kelas V-B yang berjumlah 21 siswa. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili (representatif) keadaan populasi yang sebenarnya, maka agar diperoleh sampel yang cukup representative digunakan teknik Total Sampling. Total Sampling merupakan teknik penentuan sampel bila semua populasi digunakan sebagai sampel.

Tabel 3.3
Rincian Sampel

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	VA	21 Siswa	Kelas Eksperimen
2	VB	21 Siswa	Kelas Kontrol

Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. Dikatakan simple karena pengambilan

sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan jika anggota populasi dianggap homogen. Pengambilan sampel secara random acak dapat dilakukan dengan bilangan random, komputer maupun undian.⁴⁶

D. Defenisi Operasional Variabel

Penelitian ini berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Media Question Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS. Adapun istilah-istilah yang memerlukan penjelasan adalah sebagai berikut:

1. Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* adalah rencana pembelajaran yang dirancang oleh guru semenarik mungkin dengan bantuan media *question card* (kartu soal) hingga dapat memberikan pengalaman belajar dan untuk membantu siswa dalam memahami isi atau pesan materi pelajaran dengan permainan atau pertandingan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan agar kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang secara heterogen tersebut bisa mendapatkan skor tertinggi dengan mengikuti lima tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*class precentationi*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

⁴⁶Indra Jaya dan Ardat, (2017), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 36.

2. Hasil Belajar IPS adalah kemampuan atau tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran IPS. Hasil belajar siswa yang dinyatakan dengan pencapaian nilai yang diperoleh setelah ia menerima pengalaman belajar. Hal ini dapat diukur dari tes soal pelajaran yang diberikan kepada siswa dengan beberapa indikator. Sehingga dapat diketahui perbedaan hasil belajar yang diperoleh siswa.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa, hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101748 Klumpang kebun, letak geografis sekolah dan nilai KKM mata pelajaran IPS.

- b. Test

Tes digunakan sebagai alat penilaian berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa dalam bentuk tulisan. Tujuan penggunaan tes adalah untuk menilai dan mengukur hasil belajar kognitif siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran baik sebelum dilakukan perlakuan maupun sesudah dilakukan perlakuan. Tes awal (*pre-test*) diberikan sebelum perlakuan yang bertujuan untuk melihat penguasaan siswa terhadap bahan pengajaran sebelum dilakukan perlakuan. Tes akhir (*post-test*) dilaksanakan setelah perlakuan diberikan dengan tujuan untuk melihat hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 101748 Klumpang Kebun dari segi kognitif berupa lembar tes yang diberikan berbentuk *multiple-choice* (pilihan ganda) sebanyak 40 soal dengan empat pilihan jawaban, setiap soal yang dijawab benar diberi bobot skor 1 dan jawaban salah diberikan skor 0 (nol).

Dalam penelitian ini tes menggunakan ranah kognitif Taksonomi Bloom dengan menggunakan tes hasil belajar siswa dengan menggunakan ketentuan C1-C4. Adapun kisi-kisi untuk mengetes hasil belajar siswa IPS materi peristiwa kemerdekaan pada masa penjajahan yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar IPS

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	3.4.1 Menjelaskan beberapa peristiwa yang terjadi pada saat perjuangan mempertahankan kemerdekaan	C1	1,2,3,7,8,10,13, 14,15,16,17,18,33	13
		C2	4,5,6,9,24,26,32	7
		C3	29,31,38	3
		C4	11,12,22,23,25, 34	6
	3.4.2 Menyebutkan usaha-usaha diplomasi yang dilakukan pemimpin bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan	C1	21,39	2
		C4	27, 28, 35, 36,37	5
	3.4.3 Mengidentifikasi tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia	C1	19,20,30,40	4
Total				40

Untuk mengetahui keabsahan tes maka digunakan alat pengumpul data terlebih dahulu yang divalidkan kepada Bapak/Ibu dosen atau Bapak/Ibu guru bidang studi IPS. Sebelum instrument tes digunakan untuk mengambil data penelitian, maka terlebih dahulu dilakukan uji tes sebagai alat penguji kevalidan tersebut dengan cara menguji validitas tes, reliabilitas tes, tingkat kesukaran, dan daya pembeda tes.

1. Validitas

Validitas butir soal digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan masing-masing butir soal. Sehingga dapat ditentukan butir soal yang gagal dan yang diterima. Tingkat kevalidan ini dapat dihitung dengan korelasi *Product Moment*.⁴⁷

Adapun rumus yang digunakan untuk uji validitas *instrument* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Rumus Validitas

Keterangan:

N = Jumlah siswa yang mengikuti

X = Skor butir

Y = Skor total

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir dan skor total

⁴⁷ Sugiyono, (2013), *Statistik Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, h. 228.

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka instrumen tersebut dianggap valid. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tersebut dianggap tidak valid.

Langkah pertama yang dilakukan yaitu memvalidkan dengan dosen ahli atau disebut validitas konstruk. Validatornya adalah bapak Ismail, M.Si. Setelah valid dari dosen ahli kemudian instrumen soal di uji coba ke siswa yang dilakukan di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun, kepada kelas yang berada diatas kelas penelitian yaitu kelas VI yang berjumlah 20 siswa karena sudah terlebih dahulu mempelajari materi yang akan diberikan sebagai materi penelitian. Uji coba Instrumen dilakukan pada hari Rabu selama 45 menit. Data dari uji coba instrumen kemudian diolah untuk mencari validitas, reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda kemudian diolah dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dengan bobot setiap siswa jika menjawab benar pada setiap soal maka diberi nilai 1 dan salah diberi nilai 0.

Ternyata dari 40 soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan didapati 20 soal dinyatakan valid dan 20 soal lagi tidak valid terdapat didalam (lampiran 9) dengan rumus *Korelasi Product Moment*.

2. Relibilitas

Setelah Valid kemudian dilakukan uji reliable. Sebuah tes dapat dikatakan reliable jika tes tersebut digunakan secara berulang terhadap peserta didik yang sama hasil pengukurannya relatif sama. Hasil uji

reliable terdapat dalam lampiran 11. Pengujian realibitas instrumen tes digunakan rumus KR. 20 (Kuder Richardson), ebagai berikut:⁴⁸

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Rumus Realibitas

Keterangan:

r_{11} = Realibitas tes secara langsung.

n = banyak item soal.

p = Proporsional subjek yang menjawab item dengan benar.

= Proporsional subjek yang menjawab item dengan benar.

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q.

S = Standar deviasi dari tes (Standar deviasi adalah akar varians).

S^2 = Varians total yaitu varians skor total.

Untuk mencari varians total juga digunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

Keterangan:

n = Banyaknya siswa.

S_1^2 = Varians total yaitu varians skor total.

$\sum p$ = Jumlah skor total (seluruh item).

Tabel 3.5
Tingkat Reliabilitas Tes

No	Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
1	0,00 – 0,20	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,40	Rendah
3	0,40 – 0,60	Sedang

⁴⁸Ibid, h. 186.

4	0,60 – 0,80	Tinggi
5	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

3. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah menghitung besarnya indeks kesukaran soal untuk setiap butir. Soal yang baik adalah soal yang memiliki taraf kesukaran tertentu, sesuai dengan karakteristik siswanya dan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar (sulit), hasil uji tingkat kesukaran soal terdapat didalam lampiran 13 dengan rumus yang digunakan yaitu:⁴⁹

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran.

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar.

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Tabel 3.6
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar P	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

4. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum menguasai kompetensi berdasarkan ukuran tertentu.

⁴⁹ Nurmawati, (2016), *Evaluasi Pendidikan Islam*, Bandung: Citapustaka Media, h. 118.

Untuk bisa menentukan daya pembeda, terlebih dahulu di urutkan dari skor tertinggi sampai skor terendah dan dipastikan kelas 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah, hasil uji daya pembeda soal terdapat dalam lampiran 15 dengan menggunakan rumus untuk menentukan indeks deskriminasi adalah:⁵⁰

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = PA - PB$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes.

JA = Banyaknya peserta kelompok atas.

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah.

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar.

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar.

PA = $\frac{BA}{JA}$ = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat P sebagai simbol indeks kesukaran)

PB = $\frac{BB}{JB}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Tabel 3.7

Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,00 – 0,20	Jelek
2	0,20 – 0,40	Cukup
3	0,40 – 0,70	Baik

⁵⁰Ibid, h. 118.

4	0,70 – 1,00	Baik sekali
5	Minus	Tidak baik

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Adapun penelitian ini menggunakan 2 metode yaitu:

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk menilai hasil pemahaman yang telah diberikan guru kepada siswa-siswanya dalam jangka waktu tertentu. Tes yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes yang dibuat oleh peneliti yaitu berupa tes tertulis. Dalam tes tersebut akan diperoleh data berupa angka, dimana peneliti menyiapkan instrument berupa pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk pilihan berganda dengan empat pilihan jawaban pada materi sebanyak dua puluh (20) butir soal pada *pretest* dan *posttest* yang nantinya akan diuji kepada responden baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Dalam penelitian ini tes digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kemerdekaan pada masa penjajahan bersama kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan ketentuan sebagai berikut:

Prosedur tes : Tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*)

Jenis tes : tertulis

Bentuk tes : Pilihan ganda

2. Observasi/Pengamatan

Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang situasi belajar mengajar. Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi terbuka. Observasi terbuka adalah apabila yang mengamati atau observer melakukan pengamatan dengan mengambil kertas dan pensil, kemudian mencatat segala sesuatu yang terjadi dikelas atau disebut dengan lembar observasi.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh kemudian diolah dengan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Menghitung rata-rata skor dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

2. Menghitung standar deviasi

Standar deviasi dapat dicari dengan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

dimana:

$\frac{\sum X^2}{N}$ = tiap skor dikuadratkan lalu dijumlahkan kemudian dibagi N

$\left(\frac{\sum X}{N}\right)^2$ = semua skor dijumlahkan dibagi N kemudian dikuadratkan

3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan pada skor (hasil *pre-test* dan *post-test*) dan data tersebut digunakan untuk menguji apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan yang digunakan adalah uji *liliefors*.

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Langkah yang dilakukan untuk menentukan normal atau tidaknya data yaitu dengan mengurutkan data sampel dari yang terkecil hingga terbesar, setelah data diurutkan maka langkah selanjutnya yaitu menentukan nilai Z dari tiap-tiap data kemudian menentukan besar peluang $F(z_i) = P(z \leq z_i)$ untuk masing-masing nilai Z_1, Z_2, \dots, Z_n lebih kecil atau sama dengan Z_i .

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2 \dots z_n \leq z_i}{n}$$

Selanjutnya yaitu menghitung selisih $F(z_i) - S(Z_i)$ kemudian menghitung harga mutlaknya, ambil nilai terbesar diantara harga mutlak selisih harga tersebut, nilai ini dinamakan L_0 yang kemudian memberikan interpretasi L_{hitung} dengan membandingkannya dengan L_{tabel} . L_{tabel} adalah harga yang diambil dari tabel harga kritis uji *liliefors* dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Langkah yang terakhir yaitu mengambil kesimpulan berdasarkan harga L_0 dan L_t yang telah didapat. Apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka sampel yang diambil berasal dari distribusi normal.

4. Uji Homoginitas

Setelah uji normalitas memberikan indikasi dan hasil yang berdistribusi normal selanjutnya diadakan uji homogenitas dari sampel penelitian. Untuk pengujian homogenitas dalam hal ini diuji menggunakan rumus Fisher atau disebut juga dengan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Nilai F_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = $n-1$ dan dk pembilang = $n-1$. Dimana n pada dk penyebut berasal dari jumlah sampel varians terbesar, sedangkan n pada dk pembilang besar dari jumlah sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} . Kriterianya adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 data memiliki varian homogen dan sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 data tidak memiliki varian homogen.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil test siswa dari kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Jika data berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan uji t-test sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

t = Nilai t yang dihitung, selanjutnya disebut t hitung

\bar{X}_1 = Rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = Rata-rata kelompok kontrol

S_1^2 = Varians dari kelompok eksperimen

S_2^2 = Varians dari kelompok kontrol

S = Standar deviasi

- n_1 = Jumlah subyek dari kelompok eksperimen
 n_2 = Jumlah subyek dari kelompok kontrol

Pengambilan kesimpulan dilakukan dengan ketentuan:

$dk = (n_1 + n_2 - 2)$ pada taraf signifikansi 5% terhadap “t” yang telah diperoleh dari hasil perhitungan, maka diberikan interpretasi dengan menggunakan tabel nilai “t” dengan ketentuan

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1) Temuan Umum

Nama Sekolah : SD Negeri No 101748

NPSN : 10200756

Jenjang Pendidikan : SD

Status Sekolah : Negeri

Akreditasi : B

Tahun Berdiri : 1983

Alamat Sekolah : Klumpang kebun, Kec. Hamparan perak, Kab.
Deli Serdang, Sumatera Utara

Kode Pos : 20374

Visi, Misi dan Tujuan Sekolah SD Negeri 101748, yaitu:

- Visi

Menjadikan sekolah terpercaya di lingkungan masyarakat untuk kecerdasan bangsa dalam rangka mensukseskan wajib belajar

- Misi

1. Menyiapkan generasi unggul yang memiliki potensi dibidang IMTA dan berwawasan lingkungan hidup.
2. Membentuk sumberdaya manusia yang kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan zaman dalam lingkungan masyarakat.
3. Membangun citra sekolah sebagai mitra tercapai didalam lingkungan masyarakat.

- Tujuan Sekolah

Memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota keluarga, masyarakat negara, anggota umat manusia serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah dan peduli terhadap lingkungan hidup.

Data Siswa SD 101748 Klumpang Kebun

Tabel 4.1 Data Siswa dan Rombel

No	Kelas	Jumlah	Rombel
1	I	18	1
2	II	34	1
3	III	27	1
4	IV	18	1
5	V	42	2
6	VI	20	1
Jumlah		159 Siswa	

Sumber: Tata Usaha SD N 101748 Klumpang Kebun, (18 Januari 2020)

Data Pendidik Dan Tenaga Kependidikan SD N 101748 Klumpang Kebun

**Tabel 4.2 Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan Berdasarkan
Kulifikasi Akademik**

No	Status Jabatan	Tingkat Pendidikan Terakhir					
		SD	SLTP	SLTA	D3	S1	S2
1	Kepala Sekolah					1	
2	Guru PNS					5	1
3	Guru Honor			1		7	
4	Tata Usaha					1	

Sumber: Tata Usaha SD N 101748 Klumpang Kebun (18 Januari 2020)

Adapun mengenai keadaan siswa kelas V SD Negeri 101748 Klumpang kebun pada tahun pelajaran 2019/2020, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Siswa kelas V di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun

Kelas	Jumlah Siswa
VA	21
VB	21
Jumlah	42

Sumber: Tata Usaha SD N 101748 Klumpang Kebun, (18 Januari 2020)

2) Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 16 Januari s.d 07 Maret Dengan rincian yaitu tanggal 16 Januari mendatangi sekolah untuk meminta izin melakukan penelitian di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun, Kec. Hampan Perak Kab. Deli Serdang dan tanggal 18 Januari 2020 meminta data sekolah seperti jumlah siswa, rombongan belajar, dan jumlah tenaga pendidik. Pada tanggal 20 Februari melakukan seminar proposal dan mendapat persetujuan untuk melakukan penelitian pada tanggal 28 Februari 2020. Tepat pada tanggal 29 Februari 2020 memasukkan surat izin penelitian ke sekolah. Kemudian pada tanggal 02 Maret 2020 melakukan aplikasi pembelajaran di kelas, rinciannya mengajar tiga kali pertemuan di kelas eksperimen dan tiga kali pertemuan dikelas kontrol. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit (2 jam pelajaran) yang diakomodasikan menjadi 6 x 35 menit untuk tiga kali pertemuan. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah peristiwa kemerdekaan pada masa penjajahan. Terakhir pada tanggal 07 Maret 2020 meminta tanda tangan RPP kepada guru kelas VA dan kelas VB, tanda tangan kepala sekolah dan meminta surat balasan penelitian dari sekolah.

3) Deskripsi Data Instrumen Tes

Sebelum digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test* maka instrumen soal diuji coba terlebih dahulu. Langkah pertama yang dilakukan yaitu memvalidkan dengan dosen ahli atau disebut validitas konstruk. Ternyata dari 40 soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan didapati 20 soal dinyatakan valid dan 20 soal lagi tidak valid terdapat didalam lampiran 9 dengan rumus *Korelasi Product Moment*. Adapun hasil perhitungan reliabilitas diketahui bahwa instrumen-instrumen soal dinyatakan *reliabilitas* terdapat dalam lampiran 11 dengan menggunakan rumus *Kuder Richarson* (K.R 20). Hasil analisis validitas dan reliabilitas kemudian digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soalyang dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan tes apakah termasuk dalam kategori mudah, sedang atau sukar yang terdapat dalam lampiran 13 dan daya beda soal yang dilakukan untuk mengetahui peserta didik yang pandai dan yang kurang pandai, terdapat dalam lampiran 15.

Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal maka peneliti menyatakan 20 soal yang diujikan pada tes hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD 101748 Klumpang Kebun Kec. Hamparan Perak Kab. Deli Serdang.

4) Deskripsi Data Hasil Belajar

a. Data Hasil Belajar *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa

sebanyak 20 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100.

Hasil *pre-test* pada kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Perhitungan *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Kelas Ekperimen		
No	Nilai	Frekuensi
1	20	4
2	30	1
3	40	6
4	50	6
5	60	4
Σ		21
Jumlah Soal		20
Jumlah Nilai		890
Rata-Rata		42,38
Standar Deviasi		13,75
Varians		189,04
Nilai Maks		60
Nilai Min		20

Berdasarkan data yang diperoleh dari *pre-test* di kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai tertinggi sebesar 60 oleh empat orang siswa dan nilai terendah 20 oleh empat orang siswa sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 42,38 dan standar deviasi 13,74.

Sama halnya dengan siswa kelas eksperimen, siswa kelas kontrol juga sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu mengerjakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 20 soal. Penilaian dilakukan dengan skala 100. Hasil *pre-test* pada kelas kontrol disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Perhitungan *Pre-Test* Kelas Kontrol

Kelas Kontrol		
No	Nilai	Frekuensi
1	20	5
2	30	5
3	40	6
4	50	3
5	60	2
Σ		21
Jumlah Soal		20
Jumlah Nilai		760
Rata-Rata		36,19
Standar Deviasi		12,84
Varians		164,76
Nilai Maks		60
Nilai Min		20

Berdasarkan data yang diperoleh dari *pretest* dikelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai tertinggi sebesar 60 oleh dua orang siswa dan nilai yang terendah 20 oleh lima orang siswa sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol sebesar 36,19 dan standar deviasi sebesar 12,84.

c. Data Hasil Belajar *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Media Question Card*. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 20 soal dengan penilaian menggunakan skala 100. Hasil *post-test* pada kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Perhitungan *Post-Test* Kelas Eksperimen

Kelas Ekperimen		
No	Nilai	Frekuensi
1	60	1
2	70	1
3	80	8
4	90	7
5	100	4
Σ		21
Jumlah Soal		20
Jumlah Nilai		1800
Rata-Rata		85,71
Standar Deviasi		10,28
Varians		105,71
Nilai Maks		100
Nilai Min		60

Berdasarkan data yang diperoleh dari *post-test* dikelas eksperimen setelah diberikan perlakuan model TGT berbantuan media *question card*, diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dengan empat orang siswa dan nilai yang terendah 60 dengan satu orang siswa sedangkan nilairata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 85,71 dan standar deviasi 10,28.

Sama halnya dengan kelas eksperimen, setelah diketahui kemampuan awal siswa selanjutnya siswa kelas kontrol diajarkandengan menggunakan model konvensional. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 20 soal dengan penilaian menggunakan skala 100. Hasil *post-test* pada kelas kontrol disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Perhitungan *Post-Test* Kelas Kontrol

Kelas Ekperimen		
No	Nilai	Frekuensi
1	50	8
2	60	5

3	70	5
4	80	2
5	90	1
Σ		21
Jumlah Soal		20
Jumlah Nilai		1300
Rata-Rata		61,90
Standar Deviasi		12,09
Varians		146,19
Nilai Maks		90
Nilai Min		50

Berdasarkan data yang diperoleh dari *post-test* dikelas kontrol sesudah perlakuan model konvensional, diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 oleh satu orang siswa dan nilai yang terendah 50 oleh delapan orang siswa sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 61,90 dan standar deviasi sebesar 12,09.

d. Perbedaan Mean Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penyajian data dengan menggunakan tabel distribusi diatas selanjutnya akan diberikan perbandingan terhadap mean sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terhadap masing-masing kelas, sebagai berikut:

Tabel 4.8
Perbandingan Mean

Kelas	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Perubahan Hasil
Eksperimen	42,38	85,71	43,33
Kontrol	36,19	61,90	25,71

Berdasarkan data pada tabel 4.8 perbandingan di atas memberikan gambaran bahwa terjadi perubahan terhadap nilai rata-rata siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Perubahan yang besar terjadi

pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model TGT berbantuan *question card* yaitu 43,3. Jika dibandingkan dengan kelas kontrol perubahan ini sangat besar dan dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen memperoleh nilai 85,71 terhadap tes soal IPS yang telah diberikan perlakuan. Maka penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan *question card* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPS siswa pada materi peristiwa kemerdekaan pada masa penjajahan.

B. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas Data

Pengajuan normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data-data hasil penelitian memiliki sebaran yang berdistribusi normal atau tidak. Salah satu teknik dalam uji normalitas adalah teknik *liliefors*, yaitu suatu teknik uji analisis persyaratan sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas ini mengambil tes hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sampel berdistribusi normal jika dipenuhi $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$. Berikut hasil analisis normalitas pada masing-masing kelas.

- a. Hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* (Kelas Eksperimen)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada (Lampiran 23) untuk data nilai *pre-test* pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* pada hasil belajar IPS siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,139 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,193. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,139 < 0,193$. Hasil perhitungan uji

normalitas pada (Lampiran 24) untuk data nilai *post-test* pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* pada hasil belajar IPS siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,187 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,193. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,187 < 0,193$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* memiliki sebaran normal.

- b. Hasil belajar IPS peserta didik yang diajar dengan konvensional (kelas kontrol)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada (Lampiran 23) untuk data nilai *pre-test* pada kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan model konvensional pada hasil belajar IPS siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,161 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,193. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,161 < 0,193$. Hasil perhitungan uji normalitas pada (Lampiran 24) untuk data nilai *post-test* pada kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan model konvensional pada hasil belajar IPS siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,171 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,193. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,171 < 0,193$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model konvensional memiliki sebaran normal.

Tabel 4.9
Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Kelas	Hasil	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	<i>Pre-Test</i>	21	0,139	0,193	Berdistribusi normal
	<i>Post-Test</i>	21	0,187	0,193	Berdistribusi normal
Kontrol	<i>Pre-Test</i>	21	0,161	0,193	Berdistribusi normal

	<i>Post-Test</i>	21	0,171	0,193	Berdistribusi normal
--	------------------	----	-------	-------	----------------------

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen atau dapat mewakili populasi yang lainnya. Untuk pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varian yaitu uji Fisher. Adapun kriteria penerimaan bahwa suatu data bersifat homogen atau tidak dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen

Dari perhitungan langkah sebelumnya diketahui bahwa varians hasil belajar IPS sebelum diberikan perlakuan *pre-test* pada kelas eksperimen 99,05 dan kelas kontrol 124,76. Adapun hasil belajar IPS setelah diberikan perlakuan *post test* pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *question card* adalah 96,19 dan pada kelas kontrol yang diajarkan dengan model konvensional adalah 94,76. Dengan demikian harga F hitungnya adalah

Tabel 4.10
Uji Homogenitas *Pre-Test*

Mean V1 (Kelas Eksperimen)	Mean V2 (Kelas Kontrol)	S^2V1	S^2V2	Jumlah sampel variens eksperimen (df1)	Jumlah sampel variens kontrol (df2)	Batas Kriteria
42,38	36,19	189,05	164,76	21-1 = 20	21-1 = 20	0,05

Berdasarkan data diatas maka dapat dihitung harga dengan menggunakan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$$F = \frac{189,05}{164,76} = 1,15$$

Keterangan

$$F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$$

$$1,15 < 2,12$$

Tabel 4.11

Uji Homogenitas *Post-Test*

Mean V1	Mean V2	S ² V1	S ² V2	Jumlah sampel varians eksperimen (df1)	Jumlah sampel varians kontrol (df2)	Batas Kriteria
85,71	61,90	105,71	146,19	21-1 = 20	21-1 = 20	0,05

Berdasarkan data diatas maka dapat dihitung harga dengan menggunakan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$$F = \frac{146,19}{105,71} = 1,38$$

Keterangan

$$F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$$

$$1,38 < 2,12$$

Aturan pengambilan keputusan untuk uji homogenitas varians adalah dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} . Untuk menghitung nilai F_{tabel} diperoleh dari daftar nilai kritis pada distribusi F dengan dk pembilang = (21-1) dan dk penyebut = (21-1). Karena nilai dk pembilang 20 dan dk penyebut 20, maka nilai F diperoleh dari daftar nilai kritis pada distribusi F

taraf signifikan 0,05 adalah 2,12. Setelah dihitung nilai *pre-test* $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,15 < 2,12$ dan nilai *post-test* $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,38 < 2,12$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua sampel tersebut adalah homogen.

C. Hasil Analisis Data

Pengujian hipotesis adalah pengujian terakhir setelah dilakukannya uji normalitas dan uji homogenitas untuk membuktikan apakah jawaban sementara yang dikemukakan oleh peneliti dapat diterima atau ditolak dengan menggunakan uji-test. Sebagaimana telah dikemukakan bahwa:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas V di SD 101748 Klumpang Kebun.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas V di SD 101748 Klumpang Kebun.

Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh dari hasil belajar IPS *post-test* siswa yang diberi perlakuan menggunakan model TGT berbantuan media *question card* dan hasil belajar IPS yang diberi perlakuan dengan menggunakan model konvensional telah memenuhi syarat-syarat untuk dilakukannya uji-t yakni berdistribusi normal dan homogen. Pengajuan hipotesis dalam penelitian ini digunakan uji kesamaan dengan menggunakan rumus uji-test sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Adapun hasil pengujian data *post-test* kedua kelas disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.12
Hasil Pengajuan Hipotesis

No	Nilai Statiska	Kelas		t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
		Eksperimen	Kontrol			
1	Rata-Rata	85,71	61,90	3,835	2,021	H_a Diterima
2	SD	10,28	12,84			
3	Varians	105,71	146,19			
4	Jumlah Sampel	21	21			

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis pada data *post-test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,835 > 2,021$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5% yang berarti “Terdapat pengaruh yang signifikan dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kec. Hampan Perak Kab.Deli Serdang T.A 2019/2020”.

D. Pembahasan Hasil Analisis

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan desain Quasi Eksperimen yang dilakukan di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun kelas V pada tahun ajaran 2019/2020. Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini melibatkan dua kelas yang terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan yang berbeda

tetapi dengan materi dan mata pelajaran yang sama yaitu Peristiwa Kemerdekaan Pada Masa Penjajahan.

Pada kelas kontrol siswa diberi pembelajaran dengan model konvensional dengan metode ceramah, dan pada kelas kontrol diberi pembelajaran dengan model TGT berbantuan media *question card*. Sebelum diterapkannya perlakuan, siswa pada kedua kelas terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk melihat kemampuan awal siswa. Kedua kelas diberikan soal yang sama dengan jumlah yang sama. Setelah itu siswa diberikan perlakuan sesuai dengan model yang telah ditentukan di masing-masing kelas. Maka langkah terakhir siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil akhir yang diperoleh siswa setelah diberikan perlakuan berupa hasil belajar.

Ternyata perolehan yang didapat setelah diberikannya perlakuan pada kedua kelas yaitu nilai rata-rata siswa yang menerima perlakuan dengan model TGT berbantuan media *question card* lebih tinggi dan dapat mempengaruhi hasil belajar IPS siswa dibandingkan dengan menggunakan model konvensional dengan metode ceramah.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa H_0 ditolak. Pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5% $Dk = n_1 + n_2 - 2 = 21 + 21 - 2 = 40$. Maka harga $t_{(0,05, 40)} = 2,021$. Dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} = 3,835$ dan $t_{tabel} = 2,021$. Dengan demikian nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,835 > 2,021$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan yaitu:

- 1) Hasil *pre-test* siswa kelas kontrol V-B sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai tertinggi sebesar 60 oleh dua orang siswa dan nilai yang terendah 20 oleh lima orang siswa sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol sebesar 36,19 dan standar deviasi sebesar 12,84. Dan hasil *post-test* setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model konvensional diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 oleh satu orang siswa dan nilai yang terendah 50 oleh delapan orang siswa sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 61,90 dan standar deviasi sebesar 12,09.
- 2) Hasil *pre-test* siswa kelas eksperimen V-A sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai tertinggi sebesar 60 oleh empat orang siswa dan nilai terendah 20 oleh empat orang siswa sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 42,38 dan standar deviasi 13,74. Adapun *post-test* dikelas eksperimen setelah diberikan perlakuan model TGT berbantuan media *question card*, diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dengan empat orang siswa dan nilai yang terendah 60 dengan satu orang siswa sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 85,71 dan standar deviasi 10,28. Artinya nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional.

- 3) Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question card* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, maka didapati perbandingan antara nilai pada kelas eksperimen dengan model TGT berbantuan media *question card* yaitu nilai tertinggi sebesar 100 dengan empat orang siswa dan nilai yang terendah 60 dengan satu orang siswa dengan rata-rata sebesar 85,71 dan standar deviasi 10,28. Sedangkan pada kelas kontrol setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model konvensional diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 oleh satu orang siswa dan nilai yang terendah 50 oleh delapan orang siswa sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 61,90 dan standar deviasi sebesar 12,09. Selain itu, pernyataan ini juga dibuktikan dengan menggunakan uji-t dengan diperolehnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,835 > 2,021$ dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan diterimanya H_a dan ditolaknya H_o .

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti ingin memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, dituntut agar dapat memahami karakteristik siswa-siswanya dan lebih kreatif dalam melangsungkan proses pembelajaran dengan menggunakan model-model pembelajaran yang menarik salah satunya dengan menggunakan model TGT dan penggunaan media juga harus diperhatikan untuk membantu dalam menyampaikan materi pelajaran.

2. Bagi siswa, hendaknya lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran apalagi dengan diadakannya model pembelajaran TGT berbantuan media *question card* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, hendaknya bekerja sama, membangun sinergi, memfasilitasi dan terus menginovasi model pembelajaran yang lebih baik. Sekolah disarankan agar menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *question card* ini agar siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ad-Dim syqi, Al-Imam Abul Fida Isma'il Ibnu Katsir. 2004. *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 7*. Bandung: Pustaka Imam Syafi'i.
- Al-Mahally, Jalaluddin As-Suyuthi dan Jalaluddin Muhammad Ibnu Ahmad. 2007. *Tafsir Jalalain* Terj. Bahrur Abubakar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Anwar, Muhammad . 2018. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Aris, Shoimin. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Departemen Agama RI. 2010. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Penerbit Dipenogoro.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elfachmi, Amin Kuneifi. 2016. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Fathurrahman, Muhammad dan Sulistyorini. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hardini, Isriani dan Puspitasari, Dewi. 2017. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- Jaya, Indra dan Ardat. 2017. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Kompri. 2017. *Manajemen Pendidikan: Komponen-Komponen Elementer Kemajuan Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Mulyadi, Seto dkk. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mustofa, Bisri. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Nawawi, Imam. 2015. *Terjemah Riyadhush Shalihin Jilid 2*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.

- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran Dilengkapi Dengan 65 Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Nurdin, Syafruddin. 2016. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nurmawati. 2016. *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2018. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sapria. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Solahitin, Etin, dkk. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2013. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Muhammad Syarif. 2016. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Pranadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syafaruddin, dkk. 2017. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Hijri Pustaka Utama.
- Syahrur dan Salim. 2013. *Metedologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Thobroni, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Yusnaldi, Eka. 2019. *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Medan: Perdana Publishing.
- Mita Ardani, dkk. 2014. "*Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*" Vol. No. 2. (18-01-2020, 20:50).
- Retno Mustika Dewi. 2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 5 No. 3.(24-01-2020, 22.28)

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 101748
Kelas / Semester	: V (Lima) / 2
Tema 7	: Peristiwa Dalam Kehidupan
Fokus Pembelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Materi Pokok	: Peristiwa Kemerdekaan Masa Penjajahan
Alokasi Waktu	: 6 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar

- 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya

Indikator

- 3.4.1 Menjelaskan beberapa peristiwa yang terjadi pada saat perjuangan mempertahankan kemerdekaan
- 3.4.2 Menyebutkan usaha-usaha diplomasi yang dilakukan pemimpin bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan
- 3.4.3 Mengidentifikasi tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengetahui faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia
2. Siswa dapat mengetahui upaya-upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan
3. Siswa dapat menyebutkan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada saat perjuangan mempertahankan kemerdekaan
4. Siswa dapat mengenal tokoh-tokoh pejuang yang mempertahankan kemerdekaan
5. Siswa dapat mencontoh sikap menghargai jasa tokoh-tokoh perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Peristiwa kedatangan bangsa Barat dan faktor-faktor pendorong kedatangan penjajah
- Peristiwa-peristiwa pada masa pemerintahan Kolonial Inggris dan Belanda
- Peristiwa perlawanan terhadap Portugis dan Belanda

E. METODE PEMBELAJARAN

- Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Model : Konvensional

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Pertemuan I	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam dan menyapa siswa ❖ Seorang Siswa memimpin doa ❖ Guru mengecek kehadiran siswa ❖ Guru membagikan soal pre test 	20 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru bertanya kepada siswa apa yang terlintas difikiran mereka ketika mendengar kata penjajah? ❖ Guru menjelaskan tentang peristiwa kemerdekaan masa penjajahan ❖ Guru mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman tentang penjelasan guru hari ini ❖ Guru menunjuk beberapa orang siswa untuk membacakan hasil rangkumannya ❖ Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami 	50 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bersama-sama guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi hari ini ❖ Mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran ❖ Guru meninggalkan kelas. 	10 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Pertemuan II	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengawali Pembelajaran dengan memberi salam dan menyapa siswa ❖ Kelas dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh seorang siswa ❖ Guru mengecek kehadiran siswa 	5 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menanyakan kepada siswa tentang 	55 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Pertemuan II	
	<p>penjelasan hari sebelumnya disampaikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau tim ❖ Guru memberikan lembar kerja kelompok dan berdiskusi ❖ Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk membacakan hasil lembar kerja yang telah dikerjakan. Kelompok lain diam dan mendengarkan ❖ Guru memberi penjelasan dan penguatan ❖ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran ❖ Mengamati sikap siswa dalam berdoa ❖ Guru meninggalkan kelas 	10 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Pertemuan III	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengawali Pembelajaran dengan memberi salam dan menyapa siswa ❖ Kelas dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh seorang siswa ❖ Guru mengecek kehadiran siswa 	5 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang sebelumnya telah dijelaskan ❖ Guru meminta siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami 	35 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Pertemuan III	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagikan soal post test ❖ Guru mengajak semua siswa untuk ice breaking dan bernyanyi (garuda pancasila) ❖ Mengajak semua siswa berdoa (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) ❖ Guru meninggalkan kelas 	10 Menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Peristiwa Dalam Kehidupan* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Buku Pedoman Siswa Tema : *Peristiwa Dalam Kehidupan* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Media : Whiteboard, spidol dan penghapus

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Teknik : Tes tertulis

Bentuk : Pilihan ganda dan lembar kerja siswa

Medan, 04 Maret 2020

Mengetahui

Kepala Sekolah

SD Negeri 101748

Guru Kelas VB

Sinta Ulina Purba, S.Pd

NIP. 1960071221979092004

Erni Gustika Sari, S.Pd

NIP. 199008172019032016

Mahasiswa Peneliti

Fitri Hiliani

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 101748
Kelas / Semester	: V (Lima) / 2
Tema 7	: Peristiwa Dalam Kehidupan
Fokus Pembelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Materi Pokok	: Peristiwa Kemerdekaan Masa Penjajahan
Alokasi Waktu	: 6 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar

- 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya

Indikator

- 3.4.1 Menjelaskan beberapa peristiwa yang terjadi pada saat perjuangan mempertahankan kemerdekaan
- 3.4.2 Menyebutkan usaha-usaha diplomasi yang dilakukan pemimpin bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan
- 3.3.3 Mengidentifikasi tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Siswa dapat mengetahui faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia
- 2. Siswa dapat mengetahui upaya-upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan
- 3. Siswa dapat menyebutkan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada saat perjuangan mempertahankan kemerdekaan
- 4. Siswa dapat mengenal tokoh-tokoh pejuang yang mempertahankan kemerdekaan
- 5. Siswa dapat mencontoh sikap menghargai jasa tokoh-tokoh perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Peristiwa kedatangan bangsa Barat dan faktor-faktor pendorong kedatangan penjajah
- Peristiwa-peristiwa pada masa pemerintahan Kolonial Inggris dan Belanda
- Peristiwa perlawanan terhadap Portugis dan Belanda

E. METODE PEMBELAJARAN

- Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Model : *Team Games Tournament* (TGT)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Pertemuan I	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam dan menyapa siswa ❖ Seorang siswa memimpin doa dipimpin ketua kelas ❖ Guru mengecek kehadiran siswa ❖ Guru menyampaikan kompetensi yang hendak dicapai melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT ❖ Guru membagikan soal pre test 	20 Menit
Inti Tahap I (Memberikan Materi)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menjelaskan tentang peristiwa kemerdekaan pada masa penjajahan ❖ Guru bertanya kepada siswa tentang faktor apa saja yang mendorong para penjajah datang ke Indonesia? 	50 Menit
Tahap II (Pembentukan Tim/Teams)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok siswa atau tim yang beranggotakan 5-6 orang ❖ Guru memberikan lembar kerja kelompok dan diskusi mengenai peristiwa kemerdekaan masa penjajahan dan upaya yang dilakukan bangsa Indonesia untuk mempertahankan kedaulatan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini ❖ Guru mengingatkan bahwa pertemuan berikutnya akan dimulai tournament dan meminta siswa untuk belajar di rumah 	5 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Pertemuan II	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam dan menyapa siswa 	10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Seorang siswa memimpin doa dipimpin ketua kelas ❖ Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompok masing-masing ❖ Guru mengumpulkan lembar kerja kelompok yang telah dikerjakan 	
Inti Tahap III (Games Tournament)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mempersiapkan meja tournament ❖ Guru mempersiapkan kartu tournament yaitu kartu yang dilengkapi nomor, skor, pertanyaan yang terletak di media <i>question card</i> mengenai materi ❖ Guru meminta siswa yang nomor urutnya 1 dalam kelompok segera pindah, nomor urut 2 pindah ke meja kedua dan seterusnya ❖ Permainan diawali dengan memberitahukan aturan. Setelah itu, permainan dimulai dengan membagikan kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci jawaban diletakkan terbalik di atas meja sehingga tidak terbaca) <p>Adapun langkah tournamnetnya yaitu</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tiap kelompok memiliki skor 0 poin ❖ Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian ❖ Pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan ke pembaca soal ❖ Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain ❖ Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. ❖ Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penentang searah jarum jam ❖ Setelah itu, pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang kali pertama memberikan jawaban benar. ❖ Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Pemain dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai kartu soal dibacakan. 	50 Menit

	❖ Posisi pemain diputar serah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penentang.	
Penutup	❖ Guru menentukan skor tournament ❖ Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah terlaksana ❖ Guru mengingatkan pertemuan berikutnya melanjutkan tournament dan meminta siswa untuk belajar ❖ Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam	5 Menit
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Pertemuan III	
Pendahuluan	❖ Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa ❖ Sebelum belajar guru meminta siswa untuk berdoa ❖ Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing	5 Menit
Inti Lanjutan Tahap III	G. Guru menyiapkan meja tournament H. Guru meminta perwakilan kelompok untuk pindah ke meja tournament I. Guru melanjutkan tournament	45 Menit
Tahap IV (Penghargaan Tim)	❖ Guru memberikan skor tournament ❖ Guru menentukan skor kelompok ❖ Guru memberikan penghargaan kepada tim atau kelompok yang poinnya tertinggi	
Penutup	❖ Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah terlaksana ❖ Guru mengajak siswa untuk ice breaking dan menyanyikan lagu Garuda Pancasila ❖ Guru memberikan soal post test ❖ Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan meninggalkan kelas	20 Menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Peristiwa Dalam Kehidupan* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

- Buku Pedoman Siswa Tema : *Peristiwa Dalam Kehidupan* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Media *Question Card*

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Teknik : Tes tertulis

Bentuk : Pilihan ganda dan lembar kerja siswa

Medan, 04 Maret 2020

Mengetahui

Kepala Sekolah

SD Negeri 101748

Guru Kelas VA

Sinta Ulina Purba, S.Pd

1960071221979092004

Eliyanti, S.Pd

NIP. 196907112005022004

Mahasiswa Peneliti

Fitri Hiliyani

Lampiran 3

SOAL UJI COBA INSTRUMEN TES

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Tujuan pertama bangsa Belanda datang ke Indonesia adalah
 - a. Memajukan pertanian
 - b. Berdagang rempah-rempah
 - c. Menanam modal
 - d. Menguasai wilayah Indonesia
2. Bangsa-bangsa Eropa di bawah ini yang tidak pernah menjajah Indonesia adalah ...
 - a. Italia
 - b. Portugis
 - c. Inggris
 - d. Spanyol
3. Di bawah ini merupakan faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra, kecuali...
 - a. *Gold*
 - b. *Goal*
 - c. *Gospel*
 - d. *Glory*
4. Adanya keinginan menyebarkan agama yang dianggap sebagai tugas suci dan harus dilaksanakan keseluruh dunia dan dipelopori oleh bangsa Portugis dikenal dengan istilah...
 - a. *Gold*
 - b. *Gospel*
 - c. *Goal*
 - d. *Glory*
5. Di Eropa, ada suatu anggapan bahwa apa bila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut termasuk negara yang jaya dikenal dengan istilah...
 - a. *Gold*
 - b. *Gospel*
 - c. *Goal*
 - d. *Glory*
6. Penguasaan pasar yang dilakukan oleh satu atau sedikit perusahaan adalah pengertian dari ...
 - a. Monogami
 - b. Monopoli
 - c. Monoteisme
 - d. Monopsoni
7. Pernyataan yang benar dari kedatangan Belanda di Indonesia adalah ...
 - a. Pada tahun 1596, armada de Houtman tiba di Pelabuhan Banten
 - b. Pada tahun 1595, armada de Houtman tiba di Pelabuhan Maluku

- c. Pada tahun 1590, armada de Houtman tiba di Pelabuhan Makassar
- d. Pada tahun 1589, armada de Houtman tiba di Pelabuhan Malaka
- 8. Gubernur Jenderal pertama VOC adalah ...
 - a. Jan Pieterszoon Coen
 - b. Janzoon Speelman
 - c. Antonio van Diemon
 - d. Pieter Both
- 9. Di bawah ini adalah semboyan 3G bangsa Eropa yang sesuai dengan maksud dan tujuan menjelajah Indonesia adalah...

Semboyan	Arti
a. <i>Glory</i>	Keinginan mencari kekayaan
b. <i>Gold</i>	Keinginan mencari kekayaan
c. <i>Glory</i>	Keinginan menyebarkan agama
d. <i>Gospel</i>	Keinginan Mencari kejayaan

- 10. VOC dibentuk pada tanggal...
 - a. 20 Maret 1602
 - b. 15 Februari 1604
 - c. 02 Maret 1602
 - d. 20 Februari 1604
- 11. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
 - 1. Menguasai pelabuhan-pelabuhan penting.
 - 2. Menguasai kekayaan alam di Indonesia
 - 3. Menguasai kerajaan-kerajaan di Indonesia
 - 4. Menyebarkan agama yang dianut
 - 5. Melaksanakan monopoli perdagangan rempah-rempah

Dari pernyataan di atas, cermatilah mana yang termasuk tujuan VOC di Indonesia!

 - a. 1,3,4
 - b. 2,4,5
 - c. 1,3,5
 - d. 2,3,5
- 12. VOC memusatkan kekuasaan ekonominya di Indonesia karena
 - a. Indonesia memiliki pasar potensial untuk memasarkan komoditas VOC
 - b. Indonesia telah menjadi pusat perdagangan yang teratur dan menguntungkan
 - c. Harga rempah-rempah di Indonesia rendah
 - d. Indonesia menjadi tempat bagi VOC untuk memperluas pengaruh ekonominya
- 13. VOC mengalami kebangkrutan pada akhir abad XVIII. Korupsi dan manajemen perusahaan yang kurang baik menjadi penyebab utama kebangkrutan VOC sehingga dibubarkan pada tanggal ...
 - a. 13 Desember 1799
 - b. 17 Desember 1799
 - c. 15 Desember 1799
 - d. 19 Desember 1799
- 14. Jenis tanaman yang tidak termasuk dalam proses penghapusan sistem tanam paksa adalah ...

- a. Teh
 - b. Lada
 - c. Nila
 - d. Kopi
15. Belanda adalah negara yang memperkenalkan sistem tanam paksa, pada masa kepemimpinan...
- a. Douwes Dekker
 - b. Johanes Van Den Bosh
 - c. Jan Pieterszoon Coen
 - d. Pieter Both
16. Salah satu tokoh Belanda yang menentang sistem tanam paksa adalah...
- a. Douwes Dekker
 - b. Johanes Van Den Bosh
 - c. Jan Pieterszoon Coen
 - d. Pieter Both
17. Di Sumatera Barat, sistema tanam paksa dimulai sejak tahun...
- a. 1846
 - b. 1845
 - c. 1847
 - d. 1848
18. Sistem yang memaksa rakyat menanam komoditas tertentu dengan peraturan tertentu disebut dengan...
- a. *Commudity*
 - b. Deligasi
 - c. *Contingenten*
 - d. Tanam paksa
19. Tokoh yang memimpin perlawanan terhadap Belanda dari Sumatera Utara yaitu...
- a. Sultan Ageng Tirtayasa
 - b. Dipenogoro
 - c. Sisingamangaraja
 - d. Pattimura
20. Tokoh yang memimpin perlawanan terhadap Belanda dari Maluku yaitu...
- a. Sultan Ageng Tirtayasa
 - b. Dipenogoro
 - c. Sisingamangaraja
 - d. Pattimura
21. Rakyat Ternate dipimpin oleh Sultan Hairun bersatu dengan Todore melawan Portugis sehingga Portugis terdesak. Pada waktu terdesak, Portugis mendatangkan bantuan dari...
- a. Timor-Timur
 - b. Aceh
 - c. Makassar
 - d. Malaka
22. Di bawah ini faktor internal yang menyebabkan kemerosotan VOC adalah...
- a. Meletusnya Revolusi Prancis menyebabkan Belanda jatuh ke tangan Prancis di bawah pimpinan Napoleon Banaparte
 - b. Sulitnya melakukan pengawasan terhadap daerah penguasaan VOC yang sangat luas
 - c. Penentangan oleh rakyat Indonesia terhadap VOC dalam bentuk peperangan yang banyak menyedot pembiayaan dan tenaga
 - d. Pengalihan kekuasaan VOC terhadap kerajaan Belanda
23. Di bawah ini faktor eksternal yang menyebabkan kemerosotan VOC adalah...
- a. Sulitnya melakukan pengawasan terhadap daerah penguasaan VOC yang sangat luas
 - b. Penentangan oleh rakyat Indonesia terhadap VOC dalam bentuk peperangan yang banyak menyedot pembiayaan dan tenaga
 - c. Pengalihan kekuasaan VOC terhadap kerajaan Belanda

- d. Banyak pegawai VOC melakukan korupsi
24. Belanda memaksa kerajaan-kerajaan di Indonesia untuk menandatangani kontrak monopoli dengan berbagai cara. Salah satu caranya adalah politik adu domba atau dikenal
- devide et impera*
 - decision et impera*
 - devide et imperium*
 - decision et imperium*
25. Gubernur Jenderal Herman Willem Daendels memandang penting pembangunan jalur Anyer-Panarukan karena...
- Untuk kepentingan pertahanan dan militer dalam rangka menghadapi serangan inggris
 - Untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat pribumi dengan memenuhi kebutuhan mereka
 - Supaya ada perkembangan ekonomi rakyat dari satu daerah ke daerah lain
 - Peningkatan akses-akses pendidikan di sekolah-sekolah yang didirikan hindia belanda
26. Salah satu kebijakan di bidang ekonomi pada masa pemerintahan kolonial Inggris adalah...
- Melarang perdagangan budak
 - Setiap kerisidenan mempunyai badan pengadilan
 - Semua tanah dianggap milik negara. Maka, petani harus membayar pajak sebagai uang sewa
 - Menguasai pelabuhan-pelabuhan penting
27. Perlawanan terhadap para penjajah diberbagai daerah banyak mengalami kegagalan, berikut faktor penyebab gagalnya perjuangan tersebut, kecuali...
- Perlawanan yang dilakukan masih bersifat kedaerahan dan secara sendiri-sendiri
 - Kalah dalam persenjataan
 - Masih bergantung pada pimpinan (jika pemimpin tertangkap, perlawanan terhenti)
 - Kurangnya kesadaran dari rakyat terhadap penjajahan yang ada di Indonesia
28. Sultan Iskandar Muda merupakan pahlawan dari Aceh yang berhasil melakukan perlawanan dengan bangsa Portugis dengan cara...
- Merebut kembali benteng Portugis
 - Membebaskan rakyat Aceh dari upaya penguasaan bangsa Portugis
 - Mengambil alih sistem tanam paksa
 - Mengusir Portugis untuk pergi ke Timor-Timur
29. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
- Pendidikan
 - Menetapkan sistem tanam paksa
 - Membangun saluran pengairan
 - Menetapkan sistem sewa tanah

Pernyataan yang benar mengenai langkah-langkah balas budi Douwes Dekker untuk bangsa Indonesia adalah...

- a. Pernyataan 1 dan 2
 - b. Pernyataan 1 dan 3
 - c. Pernyataan 2 dan 3
 - d. Pernyataan 2 dan 4
30. Pangeran Dipenogoro merupakan tokoh yang melakukan perlawanan terhadap Belanda yang berasal dari...
- a. Maluku
 - b. Kalimantan Selatan
 - c. Yogyakarta
 - d. Makassar
31. Berikut sikap pahlawan yang harus kita teladani, kecuali...
- a. Berjuang tanpa pamrih
 - b. Rela mengorbankan harta, jiwa dan raga demi bangsa
 - c. Berkelahi dengan orang asing
 - d. Bersatu padu dalam meraih kemerdekaan
32. Tujuan pemerintah kolonial Belanda melaksanakan Sistem Tanam Paksa adalah ...
- a. Mengisi kekosongan kas negara Indonesia
 - b. Meningkatkan produksi barang ekspor
 - c. Mengatasi kesulitan keuangan Kerajaan Belanda
 - d. Membiayai perang yang dilakukan oleh Belanda
33. Orang Belanda pertama yang melakukan pelayaran ke Indonesia dan mendarat di Banten adalah
- a. Cornelis de Houtman
 - b. Johan van Oldenbarnevelt
 - c. H.W. Daendels
 - d. van den Bosch
34. Di Eropa sekitar abad ke-15 berlaku sistem ekonomi yang mendorong pemerintah ikut campur tangan dalam perekonomian sehingga muncullah kongsi-kongsi dagang di Eropa. Sistem perekonomian itu dikenal sebagai
- a. Merkantilisme
 - b. Kapitalisme
 - c. Renaissance
 - d. Kolonialisme
35. Perang Pattimura disebabkan oleh
- a. Campur tangan belanda dalam pemerintahan maluku
 - b. Rakyat menentang penyebaran agama kristen
 - c. Rakyat menolak pemberlakuan penyerahan wajib
 - d. Belanda melaksanakan politik monopolinya
36. Penyebab utama pecahnya Perang Diponegoro adalah
- a. Rakyat Mataram dihasut oleh para bupati yang memihak penjajah Belanda
 - b. Belanda mengusik makam leluhur Pangeran Diponegoro di Tegalrejo
 - c. Pangeran Diponegoro tidak menyukai tingkah laku Belanda

- d. Pangeran Diponegoro bertikai dengan Sentot Prawirodirjocampur tangan Belanda dalam pemerintahan takhta Keraton Yogyakarta
37. Mundurnya perlawanan Mataram terhadap Belanda di Batavia disebabkan oleh
- a. Pasukan Belanda membakar cadangan makanan pasukan Mataram
 - b. Adanya pengkhianat di dalam pasukan Mataram
 - c. Kendornya semangat pasukan Mataram
 - d. Kuatnya persatuan dalam pasukan Belanda
38. Benteng Portugis dapat direbut oleh rakyat Ternate dibawah pimpinan Sultan Baabullah pada tahun...
- a. 1975
 - b. 1945
 - c. 1574
 - d. 1576
39. Perang Padri berlangsung selama...
- a. 15 tahun
 - b. 18 tahun
 - c. 7 tahun
 - d. 14 tahun
40. Di bawah ini sikap yang harus ditanamkan sebagai rasa penghormatan kepada para pahlawan kemerdekaan kecuali...
- a. Cinta kepada tanah air
 - b. Belajar dengan sungguh-sungguh
 - c. Semangat yang kuat dan pantang menyerah
 - d. Mementingkan diri sendiri

Lampiran 4**KUNCI JAWABAN**

1. b	11. c	21. d	31. c
2. a	12. c	22. b	32. c
3. b	13. a	23. b	33. a
4. b	14. d	24. a	34. a
5. d	15. b	25. a	35. c
6. b	16. a	26. c	36. b
7. a	17. c	27. d	37. a
8. d	18. d	28. b	38. c
9. b	19. c	29. b	39. b
10. a	20. d	30. c	40. d

Lampiran 5

SOAL PRE-TEST

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Mata Pelajaran :

Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Tujuan pertama bangsa Belanda datang ke Indonesia adalah
 - a. Memajukan pertanian
 - b. Berdagang rempah-rempah
 - c. Menanam modal
 - d. Menguasai wilayah Indonesia
2. Adanya keinginan menyebarkan agama yang dianggap sebagai tugas suci dan harus dilaksanakan keseluruh dunia dan dipelopori oleh bangsa Portugis dikenal dengan istilah...
 - a. *Gold*
 - b. *Gospel*
 - c. *Goal*
 - d. *Glory*
3. Di Eropa, ada suatu anggapan bahwa apa bila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut termasuk negara yang jaya dikenal dengan istilah...
 - a. *Gold*
 - b. *Gospel*
 - c. *Goal*
 - d. *Glory*
4. Penguasaan pasar yang dilakukan oleh satu atau sedikit perusahaan adalah pengertian dari ...
 - a. Monogami
 - b. Monopoli
 - c. Monoteisme
 - d. Monopsoni
5. Pernyataan yang benar dari kedatangan Belanda di Indonesia adalah ...
 - a. Pada tahun 1596, armada de Houtman tiba di Pelabuhan Banten
 - b. Pada tahun 1595, armada de Houtman tiba di Pelabuhan Maluku
 - c. Pada tahun 1590, armada de Houtman tiba di Pelabuhan Makassar
 - d. Pada tahun 1589, armada de Houtman tiba di Pelabuhan Malaka
6. Gubernur Jenderal pertama VOC adalah ...
 - a. Jan Pieterszoon Coen
 - b. Janzoon Speelman
 - c. Antonio van Diemon
 - d. Pieter Both
7. VOC dibentuk pada tanggal...
 - a. 20 Maret 1602
 - b. 15 Februari 1604
 - c. 02 Maret 1602
 - d. 20 Februari 1604

8. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
- 1) Menguasai pelabuhan-pelabuhan penting.
 - 2) Menguasai kekayaan alam di Indonesia
 - 3) Menguasai kerajaan-kerajaan di Indonesia
 - 4) Menyebarkan agama yang dianut
 - 5) Melaksanakan monopoli perdagangan rempah-rempah
- Dari pernyataan di atas, cermatilah mana yang termasuk tujuan VOC di Indonesia!
- a. 1,3,4
 - b. 2,4,5
 - c. 1,3,5
 - d. 2,3,5
9. VOC memusatkan kekuasaan ekonominya di Indonesia karena
- a. Indonesia memiliki pasar potensial untuk memasarkan komoditas VOC
 - b. Indonesia telah menjadi pusat perdagangan yang teratur dan menguntungkan
 - c. Harga rempah-rempah di Indonesia rendah
 - d. Indonesia menjadi tempat bagi VOC untuk memperluas pengaruh ekonominya
10. VOC mengalami kebangkrutan pada akhir abad XVIII. Korupsi dan manajemen perusahaan yang kurang baik menjadi penyebab utama kebangkrutan VOC sehingga dibubarkan pada tanggal ...
- a. 13 Desember 1799
 - b. 17 Desember 1799
 - c. 15 Desember 1799
 - d. 19 Desember 1799
11. Jenis tanaman yang tidak termasuk dalam proses penghapusan sistem tanam paksa adalah ...
- a. Teh
 - b. Lada
 - c. Nila
 - d. Kopi
12. Belanda adalah negara yang memperkenalkan sistem tanam paksa, pada masa kepemimpinan...
- a. Douwes Dekker
 - b. Johannes Van Den Bosh
 - c. Jan Pieterszoon Coen
 - d. Pieter Both
13. Di bawah ini faktor internal yang menyebabkan kemerosotan VOC adalah...
- a. Meletusnya Revolusi Prancis menyebabkan Belanda jatuh ke tangan Prancis di bawah pimpinan Napoleon Bonaparte
 - b. Sulitnya melakukan pengawasan terhadap daerah penguasaan VOC yang sangat luas
 - c. Penentangan oleh rakyat Indonesia terhadap VOC dalam bentuk peperangan yang banyak menyedot pembiayaan dan tenaga
 - d. Pengalihan kekuasaan VOC terhadap kerajaan Belanda
14. Rakyat Ternate dipimpin oleh Sultan Hairun bersatu dengan Todore melawan Portugis sehingga Portugis terdesak. Pada waktu terdesak, Portugis mendatangkan bantuan dari...

- a. Timor-Timur
 - b. Aceh
 - c. Makassar
 - d. Malaka
15. Belanda memaksa kerajaan-kerajaan di Indonesia untuk menandatangani kontrak monopoli dengan berbagai cara. Salah satu caranya adalah politik adu domba atau dikenal
- a. *devide et impera*
 - b. *decision et impera*
 - c. *devide et imperium*
 - d. *decision et imperium*
16. Gubernur Jenderal Herman Willem Daendels memandang penting pembangunan jalur Anyer-Panarukan karena...
- a. Untuk kepentingan pertahanan dan militer dalam rangka menghadapi serangan inggris
 - b. Untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat pribumi dengan memenuhi kebutuhan mereka
 - c. Supaya ada perkembangan ekonomi rakyat dari satu daerah ke daerah lain
 - d. Peningkatan akses-akses pendidikan di sekolah-sekolah yang didirikan hindia belanda
17. Tujuan pemerintah kolonial Belanda melaksanakan Sistem Tanam Paksa adalah ...
- a. Mengisi kekosongan kas negara Indonesia
 - b. Meningkatkan produksi barang ekspor
 - c. Mengatasi kesulitan keuangan Kerajaan Belanda
 - d. Membiayai perang yang dilakukan oleh Belanda
18. Orang Belanda pertama yang melakukan pelayaran ke Indonesia dan mendarat di Banten adalah
- a. Cornelis de Houtman
 - b. Johan van Oldenbarnevelt
 - c. H.W. Daendels
 - d. van den Bosch
19. Mundurnya perlawanan Mataram terhadap Belanda di Batavia disebabkan oleh
- a. Pasukan Belanda membakar cadangan makanan pasukan Mataram
 - b. Adanya pengkhianat di dalam pasukan Mataram
 - c. Kendornya semangat pasukan Mataram
 - d. Kuatnya persatuan dalam pasukan Belanda
20. Di bawah ini sikap yang harus ditanamkan sebagai rasa penghormatan kepada para pahlawan kemerdekaan kecuali...
- a. Cinta kepada tanah air
 - b. Belajar dengan sungguh-sungguh
 - c. Semangat yang kuat dan pantang menyerah
 - d. Mementingkan diri sendiri

Lampiran 6

SOAL POST-TEST

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Mata Pelajaran :

Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Gubernur Jenderal pertama VOC adalah ...
 - a. Jan Pieterszoon Coen
 - b. Janzoon Speelman
 - c. Antonio van Diemon
 - d. Pieter Both
2. Pernyataan yang benar dari kedatangan Belanda di Indonesia adalah ...
 - a. Pada tahun 1596, armada de Houtman tiba di Pelabuhan Banten
 - b. Pada tahun 1595, armada de Houtman tiba di Pelabuhan Maluku
 - c. Pada tahun 1590, armada de Houtman tiba di Pelabuhan Makassar
 - d. Pada tahun 1589, armada de Houtman tiba di Pelabuhan Malaka
3. Penguasaan pasar yang dilakukan oleh satu atau sedikit perusahaan adalah pengertian dari ...
 - a. Monogami
 - b. Monopoli
 - c. Monoteisme
 - d. Monopsoni
4. Tujuan pertama bangsa Belanda datang ke Indonesia adalah
 - a. Memajukan pertanian
 - b. Berdagang rempah-rempah
 - c. Menanam modal
 - d. Menguasai wilayah Indonesia
5. Adanya keinginan menyebarkan agama yang dianggap sebagai tugas suci dan harus dilaksanakan keseluruh dunia dan dipelopori oleh bangsa Portugis dikenal dengan istilah...
 - a. *Gold*
 - b. *Gospel*
 - c. *Goal*
 - d. *Glory*
6. Di Eropa, ada suatu anggapan bahwa apa bila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut termasuk negara yang jaya dikenal dengan istilah...
 - a. *Gold*
 - b. *Gospel*
 - c. *Goal*
 - d. *Glory*
7. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
 - 1) Menguasai pelabuhan-pelabuhan penting.
 - 2) Menguasai kekayaan alam di Indonesia

- 3) Menguasai kerajaan-kerajaan di Indonesia
- 4) Menyebarkan agama yang dianut
- 5) Melaksanakan monopoli perdagangan rempah-rempah

Dari pernyataan di atas, cermatilah mana yang termasuk tujuan VOC di Indonesia!

- a. 1,3,4
 - b. 2,4,5
 - c. 1,3,5
 - d. 2,3,5
8. VOC memusatkan kekuasaan ekonominya di Indonesia karena
- a. Indonesia memiliki pasar potensial untuk memasarkan komoditas VOC
 - b. Indonesia telah menjadi pusat perdagangan yang teratur dan menguntungkan
 - c. Harga rempah-rempah di Indonesia rendah
 - d. Indonesia menjadi tempat bagi VOC untuk memperluas pengaruh ekonominya
9. VOC dibentuk pada tanggal...
- a. 20 Maret 1602
 - b. 15 Februari 1604
 - c. 02 Maret 1602
 - d. 20 Februari 1604
10. Di bawah ini faktor internal yang menyebabkan kemerosotan VOC adalah...
- a. Meletusnya Revolusi Prancis menyebabkan Belanda jatuh ke tangan Prancis di bawah pimpinan Napoleon Bonaparte
 - b. Sulitnya melakukan pengawasan terhadap daerah penguasaan VOC yang sangat luas
 - c. Penentangan oleh rakyat Indonesia terhadap VOC dalam bentuk peperangan yang banyak menyedot pembiayaan dan tenaga
 - d. Pengalihan kekuasaan VOC terhadap kerajaan Belanda
11. Belanda adalah negara yang memperkenalkan sistem tanam paksa, pada masa kepemimpinan...
- a. Douwes Dekker
 - b. Johannes Van Den Bosch
 - c. Jan Pieterszoon Coen
 - d. Pieter Both
12. VOC mengalami kebangkrutan pada akhir abad XVIII. Korupsi dan manajemen perusahaan yang kurang baik menjadi penyebab utama kebangkrutan VOC sehingga dibubarkan pada tanggal ...
- a. 13 Desember 1799
 - b. 17 Desember 1799
 - c. 15 Desember 1799
 - d. 19 Desember 1799
13. Jenis tanaman yang tidak termasuk dalam proses penghapusan sistem tanam paksa adalah ...
- a. Teh
 - b. Lada
 - c. Nila
 - d. Kopi
14. Rakyat Ternate dipimpin oleh Sultan Hairun bersatu dengan Todore melawan Portugis sehingga Portugis terdesak. Pada waktu terdesak, Portugis mendatangkan bantuan dari...

- a. Timor-Timur
 - b. Aceh
 - c. Makassar
 - d. Malaka
15. Di bawah ini sikap yang harus ditanamkan sebagai rasa penghormatan kepada para pahlawan kemerdekaan kecuali...
- a. Cinta kepada tanah air
 - b. Belajar dengan sungguh-sungguh
 - c. Semangat yang kuat dan pantang menyerah
 - d. Mementingkan diri sendiri
16. Mundurnya perlawanan Mataram terhadap Belanda di Batavia disebabkan oleh
- a. Pasukan Belanda membakar cadangan makanan pasukan Mataram
 - b. Adanya pengkhianat di dalam pasukan Mataram
 - c. Kendornya semangat pasukan Mataram
 - d. Kuatnya persatuan dalam pasukan Belanda
17. Orang Belanda pertama yang melakukan pelayaran ke Indonesia dan mendarat di Banten adalah
- a. Cornelis de Houtman
 - b. Johan van Oldenbarnevelt
 - c. H.W. Daendels
 - d. Van den Bosch
18. Tujuan pemerintah kolonial Belanda melaksanakan Sistem Tanam Paksa adalah ...
- a. Mengisi kekosongan kas negara Indonesia
 - b. Meningkatkan produksi barang ekspor
 - c. Mengatasi kesulitan keuangan Kerajaan Belanda
 - d. Membiayai perang yang dilakukan oleh Belanda
19. Belanda memaksa kerajaan-kerajaan di Indonesia untuk menandatangani kontrak monopoli dengan berbagai cara. Salah satu caranya adalah politik adu domba atau dikenal
- a. *divide et impera*
 - b. *decision et impera*
 - c. *divide et imperium*
 - d. *decision et imperium*
20. Gubernur Jenderal Herman Willem Daendels memandang penting pembangunan jalur Anyer-Panarukan karena...
- a. Untuk kepentingan pertahanan dan militer dalam rangka menghadapi serangan inggris
 - b. Untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat pribumi dengan memenuhi kebutuhan mereka
 - c. Supaya ada perkembangan ekonomi rakyat dari satu daerah ke daerah lain
 - d. Peningkatan akses-akses pendidikan di sekolah-sekolah yang didirikan hindia belanda

Lampiran 7**KUNCI JAWABAN*****SOAL PRE-TEST***

- | | |
|-------|-------|
| 1. b | 11. d |
| 2. b | 12. b |
| 3. d | 13. b |
| 4. b | 14. d |
| 5. a | 15. a |
| 6. d | 16. a |
| 7. a | 17. c |
| 8. c | 18. a |
| 9. c | 19. a |
| 10. a | 20. d |

SOAL POST-TEST

- | | |
|-------|-------|
| 1. d | 11. b |
| 2. a | 12. a |
| 3. b | 13. d |
| 4. b | 14. d |
| 5. b | 15. d |
| 6. d | 16. a |
| 7. c | 17. a |
| 8. c | 18. c |
| 9. a | 19. a |
| 10. b | 20. a |

Lampiran 9

Prosedur Uji Validitas Butir Soal

Validitas butir soal di hitung dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{(N \Sigma X^2) - (\Sigma X)^2\} \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Contoh perhitungan koefisien korelasi untuk butir soal nomor 1 diperoleh hasilnya sebagai berikut:

$$\begin{array}{ll} \Sigma X &= 17 & \Sigma X^2 &= 289 \\ \Sigma Y &= 438 & \Sigma Y^2 &= 10112 \\ \Sigma XY &= 395 & N &= 20 \end{array}$$

Maka diperoleh

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{20(395) - (17)(438)}{\sqrt{\{(20)(17) - (17)^2\} \{(20)(10112) - (438)^2\}}} \\ &= \frac{7.900 - 7.446}{\sqrt{\{340 - 289\} \{202.240 - 191.844\}}} \\ &= \frac{454}{\sqrt{\{51\} \{10.396\}}} \\ &= \frac{454}{\sqrt{530.196}} \\ &= \frac{454}{728.1455} \end{aligned}$$

$$= 0,62$$

Dari daftar nilai kritis *r product moment* untuk $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $N=20$ didapat $r_{tabel} = 0,444$. Dengan demikian diperoleh $r_{xy} < r_{tabel}$ yaitu $0,62 > 0,444$ sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal nomor 1 dinyatakan **Valid**.

Begitu pula dengan menghitung soal nomor 2 sampai 30 dengan cara yang sama akan diperoleh harga validitas setiap butir soal. Berikut ini secara keseluruhan tabel hasil perhitungan uji validitas butir soal.

Tabel Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir Soal

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,62	0,444	Valid
2	0,18	0,444	Tidak Valid
3	0,65	0,444	Valid
4	0,48	0,444	Valid
5	0,53	0,444	Valid
6	0,49	0,444	Valid
7	0,71	0,444	Valid
8	0,45	0,444	Valid
9	0,09	0,444	Tidak Valid
10	0,48	0,444	Valid
11	0,49	0,444	Valid
12	0,52	0,444	Valid
13	0,49	0,444	Valid
14	0,53	0,444	Valid
15	0,45	0,444	Valid
16	0,15	0,444	Tidak Valid
17	-0,05	0,444	Tidak Valid
18	0,25	0,444	Tidak Valid
19	0,26	0,444	Tidak Valid
20	0,00	0,444	Tidak Valid
21	-0,28	0,444	Tidak Valid
22	0,54	0,444	Valid
23	-0,04	0,444	Tidak Valid
24	0,57	0,444	Valid
25	0,45	0,444	Valid
26	0,01	0,444	Tidak Valid

27	0,24	0,444	Tidak Valid
28	0,23	0,444	Tidak Valid
29	0,04	0,444	Tidak Valid
30	0,06	0,444	Tidak Valid
31	0,12	0,444	Tidak Valid
32	0,58	0,444	Valid
33	0,51	0,444	Valid
34	0,13	0,444	Tidak Valid
35	0,23	0,444	Tidak Valid
36	-0,04	0,444	Tidak Valid
37	0,53	0,444	Valid
38	0,28	0,444	Tidak Valid
39	0,26	0,444	Tidak Valid
40	0,54	0,444	Valid

Setelah harga r_{hitung} dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $N = 20$, maka dari 40 soal yang diujicobakan, diperoleh 20 soal dinyatakan valid dan 20 soal dinyatakan tidak valid. Sehingga 20 soal yang dinyatakan valid digunakan sebagai instrument pada *pre- test* dan *post- test*.

Lampiran 11

Perhitungan Reliabilitas Tes Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui reliabilitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus Kuder Richardson sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \Sigma pq}{s^2} \right)$$

Berikut ini perhitungan untuk butir soal nomor nomor diperoleh hasil sebagai berikut:

- Subjek yang menjawab benar pada soal nomor 1 = 17
- Subjek yang menjawab salah pada soal nomor 1 = 3
- Jumlah seluruh subjek = 20

Maka diperoleh:

$$p = \frac{17}{20} = 0,85$$

$$q = \frac{3}{20} = 0,15$$

$$\text{Maka } pq = 0,85 \times 0,15 = 0,1275$$

Dengan cara yang sama dapat dihitung nilai pq untuk semua butir soal sehingga diperoleh $\Sigma pq = 7,415$

Selanjutnya harga S^2 dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$s^2 = \frac{\Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{N}}{N}$$

Dari hasil perhitungan diperoleh:

$$\Sigma Y = 438$$

$$\Sigma Y^2 = 10112$$

$$N = 20$$

Maka diperoleh hasil:

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{10112 - \frac{438^2}{20}}{20} \\
 &= \frac{10112 - 9592}{20} \\
 &= \frac{519,8}{20} \\
 &= 25,99
 \end{aligned}$$

Jadi :

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= \left(\frac{20}{20 - 1} \right) \left(\frac{25,99 - 7,415}{20} \right) \\
 &= (1,0526315789) (0,92875) \\
 &= 0,977
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan realibilitas soal diatas maka dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} = 0,977 > t_{tabel} = 0,440$. Maka keseluruhan test tersebut reliable dan termasuk klasifikasi **sangat tinggi**.

[illegible]

Lampiran 13

Prosedur Uji Tingkat Kesukaran Tes

1. Tingkat Kesukaran Soal

Untuk mengetahui tingkat kesukaran masing-masing butir soal yang dinyatakan valid, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Contoh perhitungan untuk butir soal nomor 1 diperoleh hasil sebagai berikut:

- Subjek yang menjawab benar pada soal nomor 1 = 17
- Jumlah seluruh subjek = 20
- Contoh untuk soal no 1

$$P = \frac{B}{JS}$$

$$P = \frac{17}{20}$$

$$P = 0,85$$

Dari hasil perhitungan diketahui bahwa tingkat kesukaran soal untuk soal nomor 1 adalah 0,85 yang tergolong kategori **Mudah**.

Dari 40 soal yang diuji cobakan diperoleh rangkuman uji tingkat kesukaran tes sebagai berikut:

No	B	P	Kategori
1	17	0,85	Mudah
2	9	0,45	Sedang
3	16	0,80	Mudah
4	16	0,80	Mudah
5	12	0,60	Sedang
6	11	0,55	Sedang
7	15	0,75	Mudah
8	13	0,65	Sedang
9	16	0,80	Mudah
10	18	0,90	Mudah
11	17	0,85	Mudah
12	13	0,65	Sedang
13	5	0,25	Sukar
14	7	0,35	Sedang
15	18	0,90	Mudah
16	5	0,25	Sukar
17	19	0,95	Mudah
18	6	0,30	Sukar
19	7	0,35	Sedang
20	11	0,55	Sedang
21	17	0,85	Mudah
22	8	0,40	Sedang
23	12	0,60	Sedang
24	17	0,85	Mudah
25	19	0,95	Mudah
26	7	0,35	Sedang
27	5	0,25	Sukar
28	3	0,15	Sukar
29	9	0,45	Sedang
30	6	0,30	Sukar
31	8	0,40	Sedang
32	18	0,90	Mudah
33	17	0,35	Sedang
34	4	0,20	Sukar
35	6	0,30	Sukar
36	11	0,55	Sedang
37	5	0,25	Sukar
38	5	0,25	Sukar
39	7	0,35	Sedang
40	13	0,65	Sedang

Lampiran 14

Tabel Daya Pembeda Soal

No Kelompok Atas	Butir Soal																																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1
2	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	
3	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	
5	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	
6	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
7	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	
8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	
9	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	
10	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1		
Jumlah Benar (BA)	8	8	8	9	6	4	7	8	10	9	8	7	5	5	9	2	10	5	5	5	8	4	7	9	10	5	2	1	6	5	4	8	3	2	4	7	5	2	5	6	
Proporsi Kelompok Atas	0,8	0,8	0,8	0,9	0,6	0,4	0,7	0,8	1	0,9	0,8	0,7	0,5	0,5	0,9	0,2	1	0,5	0,5	0,5	0,8	0,4	0,7	0,9	1	0,5	0,2	0,1	0,6	0,5	0,4	0,8	0,3	0,2	0,4	0,7	0,5	0,2	0,5	0,6	
Kelompok Bawah	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	
11	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	
12	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	
13	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	
14	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	
15	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	
16	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	
17	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	
18	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	
19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	
20	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0		
Jumlah Benar (BA)	9	5	8	7	6	7	8	5	8	9	9	6	2	2	9	5	9	5	4	6	9	4	5	8	9	4	5	2	5	5	4	10	4	2	2	4	2	5	4	7	
Proporsi Kelompok Bawah	0,9	0,5	0,8	0,7	0,6	0,7	0,8	0,5	0,6	0,9	0,9	0,6	0,2	0,2	0,9	0,5	0,9	0,5	0,4	0,6	0,9	0,4	0,5	0,8	0,9	0,4	0,5	0,2	0,5	0,5	0,4	1	0,4	0,2	0,2	0,4	0,2	0,5	0,4	0,7	
D9 (PA-PB)	-0,1	0,5	0	0,2	0	-0,5	-0,1	0,5	0,4	0	-0,1	0,1	0,1	0,5	0	-0,1	0,1	0	-0,1	-0,1	0	0,2	0,1	0,1	-0,1	-0,1	-0,1	0,5	0	0	-0,2	-0,1	0	0,2	0,5	0,1	-0,1	-0,1	-0,1		
Kategori	Jelek	Cukup	Jelek	Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Cukup	Baik	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Cukup	Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	

Lampiran 15

Perhitungan Indeks Daya Pembeda Soal

Untuk memperoleh daya pembeda masing-masing butir soal yang telah dinyatakan valid, digunakan rumus berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Hasil perhitungan indeks soal nomor satu sebagai berikut:

$$D = P_A - P_B$$

Keterangan:

PA : Proporsi test kelompok atas yang menjawab benar soal nomor 1 = 0,8

PB : Proporsi test kelompok bawah yang menjawab benar soal nomor 1 = 0,9

Maka

$$D = 0,8 - 0,9$$

$$= -0,1$$

Dengan demikian, berdasarkan kriteria daya pembeda soal maka untuk soal nomor 1 dapat dikategorikan dalam kriteria **cukup**.

Lampiran 16

Hasil Pretest Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nomor Soal																				Skor	X	X2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Akbar Fadilla	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	8	40	1600
2	Alya Jihandah	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6	30	900
3	Chairun Nissa	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	10	50	2500
4	Daffa Al-Fahrezy	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	8	40	1600
5	Dela Yulian	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	8	40	1600
6	Devia Saswitha	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	8	40	1600
7	Dinda Sisilia	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	6	30	900
8	Diva Ananda	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	6	30	900
9	Fahreja Siregar	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	8	40	1600
10	Faiz Azmi Artawan	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	6	30	900
11	Fanisa Maharani	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	12	60	3600
12	Tomi Farel	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	10	50	2500
13	Jihan	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4	20	400
14	Maulida	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	30	900
15	Muhammad Raffa Wibowo	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	20	400
16	Muhammad Rio	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	12	60	3600
17	Silva Zahfira Auni	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	4	20	400
18	Tengku Raditya Hamzah	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	8	40	1600
19	Thara Zalvakylla	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	4	20	400
20	Rasya Danish	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	10	50	2500
21	Muhammad Safri Sidiq	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	4	20	400
Jumlah																							760	30800
Rata-Rata																							36,19	
Standar Deviasi																							12,84	
Varians																							164,76	

Lampiran 17

Hasil Post Test Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nomor Soal																				Skor	X	X2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Akbar Fadilla	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	12	60	3600
2	Alya Jihandah	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	10	50	2500
3	Chairun Nissa	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	12	60	3600
4	Daffa Al-Fahrezy	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	12	60	3600
5	Dela Yulian	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	14	70	4900
6	Devia Saswitha	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	12	60	3600
7	Dinda Sisilia	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	14	70	4900
8	Diva Ananda	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	10	50	2500
9	Fahreja Siregar	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	10	50	2500
10	Faiz Azmi Artawan	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	12	60	3600
11	Fanisa Maharani	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	10	50	2500
12	Tomi Farel	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	10	50	2500
13	Jihan	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	14	70	4900
14	Maulida	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	10	50	2500
15	Muhammad Raffa Wibowo	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90	8100
16	Muhammad Rio	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	70	4900
17	Silva Zahfira Auni	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80	6400
18	Tengku Raditya Hamzah	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	10	50	2500
19	Thara Zalvakylla	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	14	70	4900
20	Rasya Danish	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	16	80	6400
21	Muhammad Safri Sidiq	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	10	50	2500
Jumlah																							1300	83400
Rata-Rata																							61,90	
Standar Deviasi																							12,09	
Varians																							146,19	

Lampiran 18

**HASIL BELAJAR SISWA KELAS KONTROL MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIIONAL**

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI PRETEST		NILAI POSTEST	
			X1	X2	X1	X2
1	Akbar Fadilla	60	40	1600	60	3600
2	Alya Jihandah	60	30	900	50	2500
3	Chairun Nissa	60	50	2500	60	3600
4	Daffa Al-Fahrezy	60	40	1600	60	3600
5	Dela Yulian	60	40	1600	70	4900
6	Devia Saswitha	60	40	1600	60	3600
7	Dinda Sisilia	60	30	900	70	4900
8	Diva Ananda	60	30	900	50	2500
9	Fahreja Siregar	60	40	1600	50	2500
10	Faiz Azmi Artawan	60	30	900	60	3600
11	Fanisa Maharani	60	60	3600	50	2500
12	Tomi Farel	60	50	2500	50	2500
13	Jihan	60	20	400	70	4900
14	Maulida	60	60	1600	50	2500
15	Muhammad Raffa Wibowo	60	20	400	90	8200
16	Muhammad Rio	60	40	1600	70	4900
17	Silva Zahfira Auni	60	20	400	80	6400
18	Tengku Raditya Hamzah	60	40	1600	50	2500
19	Thara Zalvakylla	60	20	400	70	4900
20	Rasya Danish Safaraz Situmeang	60	50	2500	80	6400
21	Muhammad Safri Sidiq	60	20	400	50	2500
Rata-Rata			36,19		61,90	
Standar Deviasi			12,84		12,09	
Varians			164,76		146,19	

Lampiran 20

Hasil Post Test Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa											Nomor Soal										Skor	X	X2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Afifah Chairani	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90	8100
2	Aila Febriani Zaura	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	10000
3	Aini Syailla	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90	8100
4	Amalia Nur Ilhami	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	10000
5	Azmi Maulana	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	90	8100
6	Azzahra Pelangi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	10000
7	Dafit Firwansyah	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	14	70	4900
8	Halijah Anis	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90	8100
9	Imam Al Hanifah	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	16	80	6400
10	Indah Agustiani	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	16	80	6400
11	Jonathan Febry Wirangga	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	12	60	3600
12	Muhammad Khairizal Siddiq	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	16	80	6400
13	Mutia Anisa Siregar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	90	8100
14	Nanggroe Nadzwa Khadaffi	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80	6400
15	Nasyila Cantika Dewi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	16	80	6400
16	Nazwa Adisti	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80	6400
17	Ridho Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	10000
18	Rifky Dilan Al Ikham	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	16	80	6400
19	Vivian Almira	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	90	8100
20	Ulia Putri Hidayah Pasaribu	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	16	80	6400
21	Zulsafah Ghinnansyah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19	90	8100
Jumlah																							1800	156400
Rata-Rata																							85,71	
Standar Deviasi																							10,28	
Varians																							105,71	

Lampiran 21

**HASIL BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA
*QUESTION CARD***

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI PRETEST		NILAI POSTEST	
			X1	X2	X1	X2
1	Afifah Chairani	60	40	1600	90	8100
2	Aila Febriani Zaura	60	50	2500	100	10000
3	Aini Syaqilla	60	60	3600	90	8100
4	Amalia Nur Ilhami	60	50	2500	100	10000
5	Azmi Maulana	60	50	2500	90	8100
6	Azzahra Pelangi	60	40	1600	100	10000
7	Dafit Firwansyah	60	20	400	70	4900
8	Halijah Anis	60	40	1600	90	8100
9	Imam Al Hanifah	60	50	2500	80	6400
10	Indah Agustiani	60	40	1600	80	6400
11	Jonathan Febry Wirangga	60	20	400	60	3600
12	Muhammad Khairizal Siddiq	60	20	400	80	6400
13	Mutia Anisa Siregar	60	50	2500	90	8100
14	Nanggroe Nadzwa Khadaffi	60	40	1600	80	6400
15	Nasyila Cantika Dewi	60	50	2500	80	6400
16	Nazwa Adisti	60	20	400	80	6400
17	Ridho Pratama	60	60	3600	100	10000
18	Rifky Dilan Al Ikham	60	30	900	80	6400
19	Vivian Almira	60	40	1600	90	8100
20	Ulia Putri Hidayah Pasaribu	60	60	3600	80	6400
21	Zulsafah Ghinnansyah	60	60	3600	90	8100
Rata-Rata			42,38		85,71	
Standar Deviasi			13,74		10,28	
Varians			189,05		105,71	

Lampiran 22

Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Varians, dan Standar Deviasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

A. Kelas Eksperimen

1. Nilai Pre-test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 890 \quad \sum X^2 = 41500 \quad n = 21$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{890}{21} = 42,38$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{21(41500) - (890)^2}{21(21-1)}$$

$$S^2 = \frac{871500 - 792100}{21 \times 20}$$

$$S^2 = \frac{79400}{420}$$

$$S^2 = 189,04$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{189,04} = 13,74$$

2. Nilai Post-test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 1800 \quad \sum X^2 = 156400 \quad n = 21$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1800}{21} = 85,71$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{21(156400) - (1800)^2}{21(21-1)}$$

$$S^2 = \frac{3284400 - 3240000}{21 \times 20}$$

$$S^2 = \frac{44400}{420}$$

$$S^2 = 105,71$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{105,71} = 10,28$$

B. Kelas Kontrol

1. Nilai Pre-test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 760 \quad \sum X^2 = 30800 \quad n = 21$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{760}{21} = 36,19$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{21(30800) - (760)^2}{21(21-1)}$$

$$S^2 = \frac{646800 - 577600}{21 \times 20}$$

$$S^2 = \frac{69200}{420}$$

$$S^2 = 164,76$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{164,76} = 12,84$$

2. Nilai Post-test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 1300 \quad \sum X^2 = 83400 \quad n = 21$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1300}{21} = 61,90$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{21(83400) - (1300)^2}{21(21-1)}$$

$$S^2 = \frac{1751400 - 1690000}{21 \times 20}$$

$$S^2 = \frac{61400}{420}$$

$$S^2 = 146,19$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{146,19} = 12,09$$

Lampiran 23

Uji Normalitas Data *Pre Test*

A. Kelas Eksperimen

No	Skor (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F (Zi)	S (Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	20	4	4	1,628	0,05180	0,19047619	0,139
2	30	1	5	-0,900	0,18396	0,238095238	0,054
3	40	6	11	-0,173	0,43129	0,523809524	0,093
4	50	6	17	0,554	0,71027	0,80952381	0,099
5	60	4	21	1,281	0,89998	1	0,100
Rata-Rata	42,38	21				L_{hitung}	0,139
SD	13,75					L_{tabel}	0,193

Kesimpulan

L_{hitung} : 0.139 Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal
 L_{tabel} : 0.193

B. Kelas Kontrol

No	Skor (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F (Zi)	S (Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	20	5	5	-1,261	0,10367	0,238095238	0,134
2	30	5	10	-0,482	0,31487	0,476190476	0,161
3	40	6	16	0,297	0,61666	0,761904762	0,145
4	50	3	19	1,076	0,85893	0,904761905	0,046
5	60	2	21	1,854	0,96816	1	0,032
Rata-Rata	36,19	21				L_{hitung}	0,161
SD	12,84					L_{tabel}	0,193

Kesimpulan

L_{hitung} : 0.130 Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal
 L_{tabel} : 0.193

Lampiran 24

Uji Normalitas Data *Post Test*

A. Kelas Eksperimen

No	Skor (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F (Zi)	S (Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	60	1	1	-2,501	0,00619	0,047619048	0,041
2	70	1	2	-1,528	0,06323	0,095238095	0,032
3	80	8	10	-0,555	0,28929	0,476190476	0,187
4	90	7	17	0,417	0,66178	0,80952381	0,148
5	100	4	21	1,390	0,91775	1	0,082
Rata-Rata	85,71	21				L_{hitung}	0,187
SD	10,28					L_{tabel}	0,193

Kesimpulan

 $L_{hitung} : 0.187$ Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal

 $L_{tabel} : 0.193$

B. Kelas Kontrol

No	Skor (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F (Zi)	S (Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	50	8	7	-0,984	0,16249	0,333333333	0,171
2	60	5	12	-0,157	0,43756	0,571428571	0,134
3	70	5	17	0,670	0,74856	0,80952381	0,061
4	80	2	19	1,497	0,93282	0,904761905	0,028
5	90	1	20	2,324	0,98994	0,952380952	0,038
Rata-Rata	61,90	21				L_{hitung}	0,171
SD	12,09					L_{tabel}	0,193

Kesimpulan

 $L_{hitung} : 0.171$ Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal

 $L_{tabel} : 0.193$

Lampiran 25

Prosedur Pengujian Hipotesis

Pengajuan hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji t. Karena data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka rumus yang digunakan adalah:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Hipotesis yang diuji dirumuskan sebagai berikut:

H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS)

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS)

Berdasarkan perhitungan data hasil belajar siswa (*post-test*), diperoleh data sebagai berikut:

$$x_1 = 85,71 \quad S_1^2 = 105,71 \quad n_1 = 21$$

$$x_2 = 61,90 \quad S_2^2 = 146,19 \quad n_2 = 21$$

Simpangan baku gabungan dicari dengan menggunakan rumus:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S^2 = \frac{(21 - 1)(105,71) + (21 - 1) (146,19)}{21 + 21 - 2}$$

$$S^2 = \frac{2114,2 + 2923,8}{40}$$

$$S^2 = 125.95$$

$$S = \sqrt{125.95}$$

$$S = 11,222$$

Maka , harga t adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{85,71 - 61,90}{11,222 \sqrt{\frac{1}{21} + \frac{1}{21}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{23,81}{11,222 \sqrt{0,047 + 0,047}}$$

$$t_{hitung} = \frac{23,81}{11,222 \sqrt{0,306}}$$

$$t_{hitung} = \frac{23,81}{6,208}$$

$$t_{hitung} = 3,835$$

$Dk = n_1 + n_2 - 2 = 21 + 21 - 2 = 40$. Maka harga $t_{(0,05, 40)} = 2,021$ dengan taraf signifikan 5%. Dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} = 3,835$ dan $t_{tabel} = 2,021$. Dengan demikian nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,835 > 2,021$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa **“Terdapat pengaruh yang signifikan dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Media Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS”**.

Lampiran 26

DOKUMENTASI



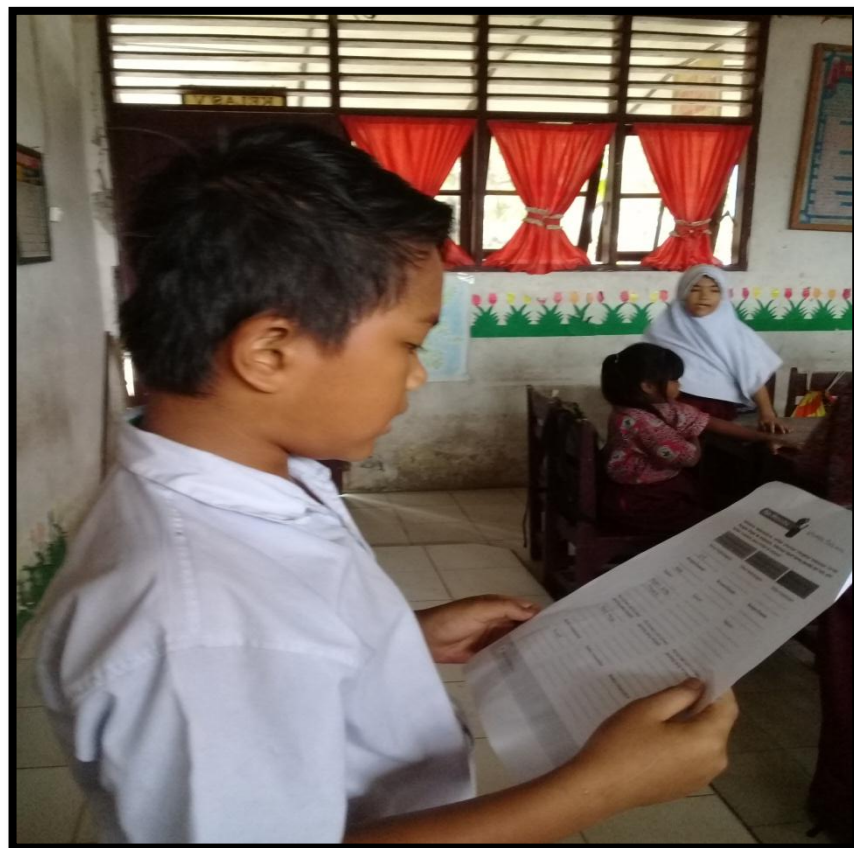
Guru Membagikan soal *Pre-test* di kelas kontrol (VB)



Guru Menjelaskan materi pelajaran pertemuan I



Guru Menjelaskan materi pelajaran pertemuan II dengan model konvensional



Siswa membacakan hasil Lembar kerja siswa



Guru membagikan soal *Post-tets* dikelas kontrol



Siswa kelas kontrol mengerjakan soal *post-test*



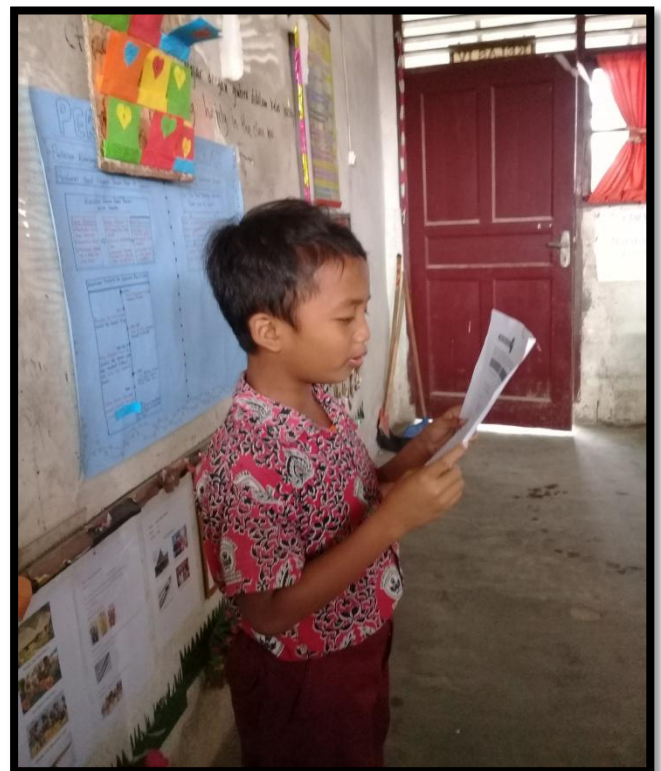
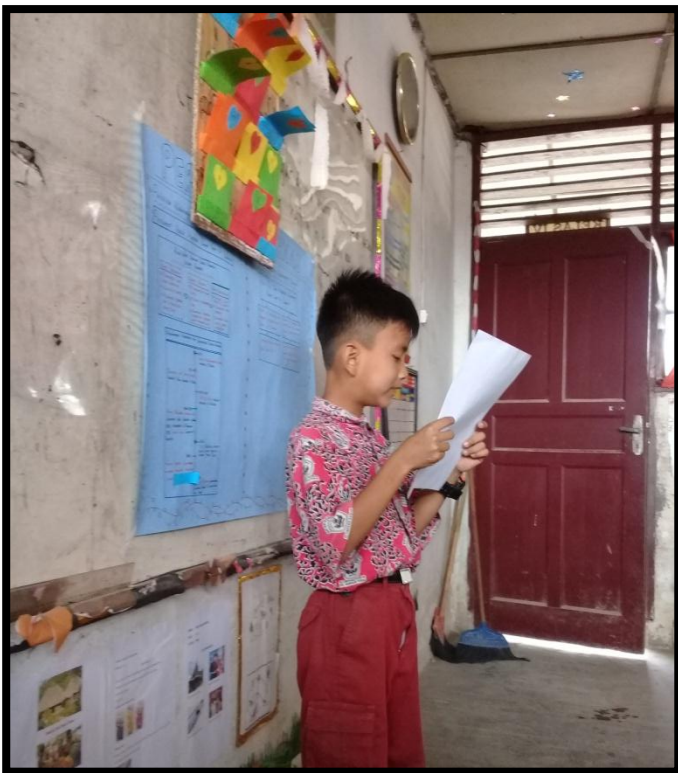
Guru membagikan soal *pre-test* dikelas eksperimen (VA)



Tahap pertama Guru menyajikan materi tentang peristiwa kemerdekaan pada masa penjajahan



Tahap II Siswa belajar dalam Kelompok



Perwakilan tiap-tiap kelompok membacakan hasil diskusi



Tahap III siswa memulai Team Games Tournament berbantuan media question card



Pemain mengambil nomor undian soal



Pembaca membacakan soal dan kunci



siswa dan guru menghitung skor



Tahap IV penghargaan terhadap kelompok



Siswa kelas eksperimen mengerjakan *Post-Test*



Media Question Card yang berisi serentetan soal, kunci jawaban dan skor

Kelas Eksperimen (VA)**Kelas Kontrol (VB)**

Tabel Nilai-nilai r Product Moment

N	Tingkat Signifikansi		N	Tingkat Signifikansi	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.423	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.270
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

DISTRIBUTION TABEL NILAI $F_{0,05}$
DEGREES OF FREEDOM FOR NOMINATOR

Degrees of freedom for Denominator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	15	20	24	30	40	60	120	∞	
	1	161	200	216	225	230	234	237	239	241	242	244	246	248	249	250	251	252	253	254
	2	18,5	19,0	19,2	19,2	19,3	19,3	19,4	19,4	19,4	19,4	19,4	19,4	19,4	19,5	19,5	19,5	19,5	19,5	19,5
	3	10,1	9,55	9,28	9,12	9,01	8,94	8,89	8,85	8,81	8,79	8,74	8,70	8,66	8,64	8,62	8,59	8,57	8,55	8,53
	4	7,71	6,94	6,59	6,39	6,26	6,16	6,09	6,04	6,00	5,96	5,91	5,86	5,80	5,77	5,75	5,72	5,69	5,66	5,63
	5	6,61	5,79	5,41	5,19	5,05	4,95	4,88	4,82	4,77	4,74	4,68	4,62	4,56	4,53	4,50	4,46	4,43	4,40	4,37
	6	5,99	5,14	4,76	4,53	4,39	4,28	4,21	4,15	4,10	4,06	4,00	3,94	3,87	3,84	3,81	3,77	3,74	3,70	3,67
	7	5,59	4,74	4,35	4,12	3,97	3,87	3,79	3,73	3,68	3,64	3,57	3,51	3,44	3,41	3,38	3,34	3,30	3,27	3,23
	8	5,32	4,46	4,07	3,84	3,69	3,58	3,50	3,44	3,39	3,35	3,28	3,22	3,15	3,12	3,08	3,04	3,01	2,97	2,93
	9	5,12	4,26	3,86	3,63	3,48	3,37	3,29	3,23	3,18	3,14	3,07	3,01	2,94	2,90	2,86	2,83	2,79	2,75	2,71
	10	4,96	4,10	3,71	3,48	3,33	3,22	3,14	3,07	3,02	2,98	2,91	2,85	2,77	2,74	2,70	2,66	2,62	2,58	2,54
	11	4,84	3,98	3,59	3,36	3,20	3,09	3,01	2,95	2,90	2,85	2,79	2,72	2,65	2,61	2,57	2,53	2,49	2,45	2,40
	12	4,75	3,89	3,49	3,26	3,11	3,00	2,91	2,85	2,80	2,75	2,69	2,62	2,54	2,51	2,47	2,43	2,38	2,34	2,30
	13	4,67	3,81	3,41	3,13	3,03	2,92	2,83	2,77	2,71	2,67	2,60	2,53	2,46	2,42	2,38	2,34	2,30	2,25	2,21
	14	4,60	3,74	3,34	3,11	2,96	2,85	2,76	2,70	2,65	2,60	2,53	2,46	2,39	2,35	2,31	2,27	2,22	2,18	2,13
	15	4,54	3,68	3,29	3,06	2,90	2,79	2,71	2,64	2,59	2,54	2,48	2,40	2,33	2,29	2,25	2,20	2,16	2,11	2,07
	16	4,49	3,63	3,24	3,01	2,85	2,74	2,66	2,59	2,54	2,49	2,42	2,35	2,28	2,24	2,19	2,15	2,11	2,06	2,01
	17	4,45	3,59	3,20	2,96	2,81	2,70	2,61	2,55	2,49	2,45	2,38	2,31	2,23	2,19	2,15	2,10	2,06	2,01	1,96
	18	4,41	3,55	3,16	2,93	2,77	2,66	2,58	2,51	2,46	2,41	2,34	2,27	2,19	2,15	2,11	2,06	2,02	1,97	1,92
	19	4,38	3,52	3,13	2,90	2,74	2,63	2,54	2,48	2,42	2,38	2,31	2,23	2,15	2,11	2,07	2,03	1,98	1,93	1,88
	20	4,35	3,49	3,10	2,87	2,71	2,60	2,51	2,45	2,39	2,35	2,28	2,20	2,12	2,08	2,04	1,99	1,95	1,90	1,84
	21	4,32	3,47	3,07	2,84	2,68	2,57	2,49	2,42	2,37	2,32	2,25	2,18	2,10	2,05	2,01	1,96	1,92	1,87	1,81
	22	4,30	3,44	3,05	2,82	2,66	2,55	2,46	2,40	2,34	2,30	2,23	2,15	2,07	2,03	1,98	1,94	1,89	1,84	1,78
	23	4,28	3,42	3,03	2,80	2,64	2,53	2,44	2,37	2,32	2,27	2,20	2,13	2,05	2,01	1,96	1,91	1,86	1,81	1,76
	24	4,26	3,40	3,01	2,78	2,62	2,51	2,42	2,36	2,30	2,25	2,18	2,11	2,03	1,98	1,94	1,89	1,84	1,79	1,73
	25	4,24	3,39	2,99	2,76	2,60	2,49	2,40	2,34	2,28	2,24	2,16	2,09	2,01	1,96	1,92	1,87	1,82	1,77	1,71
	30	4,17	3,32	2,92	2,69	2,53	2,42	2,33	2,27	2,21	2,16	2,09	2,01	1,93	1,89	1,84	1,79	1,74	1,68	1,62
	40	4,08	3,23	2,84	2,61	2,45	2,34	2,25	2,18	2,12	2,08	2,00	1,92	1,84	1,79	1,74	1,69	1,64	1,58	1,51
	50	4,08	3,18	2,79	2,56	2,40	2,29	2,20	2,13	2,07	2,02	1,95	1,87	1,78	1,74	1,69	1,63	1,56	1,50	1,41
	60	4,00	3,15	2,76	2,53	2,37	2,25	2,17	2,10	2,04	1,99	1,92	1,84	1,75	1,70	1,65	1,59	1,53	1,47	1,39
	100	3,94	3,09	2,70	2,46	2,30	2,19	2,10	2,03	1,97	1,92	1,85	1,80	1,68	1,63	1,57	1,51	1,46	1,40	1,28
	120	3,92	3,07	2,68	2,45	2,29	2,18	2,09	2,02	1,96	1,91	1,83	1,75	1,66	1,61	1,55	1,50	1,43	1,35	1,22
	∞	3,84	3,00	2,60	2,37	2,21	2,10	2,01	1,94	1,88	1,83	1,75	1,67	1,57	1,52	1,46	1,39	1,32	1,22	1,00

NILAI KRITIS UNTUK UJI LILIEFORS

	Taraf nyata α				
	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
n = 4	0.417	0.381	0.352	0.319	0.300
5	0.405	0.337	0.315	0.299	0.285
6	0.364	0.319	0.294	0.277	0.265
7	0.348	0.300	0.276	0.258	0.247
8	0.331	0.285	0.261	0.244	0.233
9	0.311	0.271	0.249	0.233	0.223
10	0.294	0.258	0.239	0.224	0.215
11	0.284	0.249	0.230	0.217	0.206
12	0.275	0.242	0.223	0.212	0.199
13	0.268	0.234	0.214	0.202	0.190
14	0.261	0.227	0.207	0.194	0.183
15	0.257	0.220	0.201	0.187	0.177
16	0.250	0.213	0.195	0.182	0.173
17	0.245	0.206	0.289	0.177	0.169
18	0.239	0.200	0.184	0.173	0.166
19	0.235	0.195	0.179	0.169	0.163
20	0.231	0.190	0.174	0.166	0.160
25	0.200	0.173	0.158	0.147	0.142
30	0.187	0.161	0.144	0.136	0.131
n > 30	1.031	0.886	0.805	0.768	0.736

Nilai Distribusi t

d.f.	TINGKAT SIGNIFIKANSI						
dua sisi	20%	10%	5%	2%	1%	0.2%	0.1%
satu sisi	10%	5%	2.5%	1%	0.5%	0.1%	0.05%
1	3.078	6.314	12.706	31.821	63.657	318.309	636.619
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	22.327	31.599
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	10.215	12.924
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	7.173	8.610
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	5.893	6.869
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	5.208	5.959
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	4.785	5.408
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	4.501	5.041
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	4.297	4.781
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	4.144	4.587
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	4.025	4.437
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	3.930	4.318
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	3.852	4.221
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	3.787	4.140
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	3.733	4.073
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921	3.686	4.015
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	3.646	3.965
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	3.610	3.922
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	3.579	3.883
20	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	3.552	3.850
21	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831	3.527	3.819
22	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819	3.505	3.792
23	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	3.485	3.768
24	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	3.467	3.745
25	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	3.450	3.725
26	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	3.435	3.707
27	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	3.421	3.690
28	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	3.408	3.674
29	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	3.396	3.659
30	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	3.385	3.646
31	1.309	1.696	2.040	2.453	2.744	3.375	3.633
32	1.309	1.694	2.037	2.449	2.738	3.365	3.622
33	1.308	1.692	2.035	2.445	2.733	3.356	3.611
34	1.307	1.691	2.032	2.441	2.728	3.348	3.601
35	1.306	1.690	2.030	2.438	2.724	3.340	3.591
36	1.306	1.688	2.028	2.434	2.719	3.333	3.582

37	1.305	1.687	2.026	2.431	2.715	3.326	3.574
38	1.304	1.686	2.024	2.429	2.712	3.319	3.566
39	1.304	1.685	2.023	2.426	2.708	3.313	3.558
40	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704	3.307	3.551
41	1.303	1.683	2.020	2.421	2.701	3.301	3.544
42	1.302	1.682	2.018	2.418	2.698	3.296	3.538
43	1.302	1.681	2.017	2.416	2.695	3.291	3.532
44	1.301	1.680	2.015	2.414	2.692	3.286	3.526
45	1.301	1.679	2.014	2.412	2.690	3.281	3.520
46	1.300	1.679	2.013	2.410	2.687	3.277	3.515
47	1.300	1.678	2.012	2.408	2.685	3.273	3.510
48	1.299	1.677	2.011	2.407	2.682	3.269	3.505
49	1.299	1.677	2.010	2.405	2.680	3.265	3.500
50	1.299	1.676	2.009	2.403	2.678	3.261	3.496
51	1.298	1.675	2.008	2.402	2.676	3.258	3.492
52	1.298	1.675	2.007	2.400	2.674	3.255	3.488
53	1.298	1.674	2.006	2.399	2.672	3.251	3.484
54	1.297	1.674	2.005	2.397	2.670	3.248	3.480
55	1.297	1.673	2.004	2.396	2.668	3.245	3.476
56	1.297	1.673	2.003	2.395	2.667	3.242	3.473
57	1.297	1.672	2.002	2.394	2.665	3.239	3.470
58	1.296	1.672	2.002	2.392	2.663	3.237	3.466
59	1.296	1.671	2.001	2.391	2.662	3.234	3.463
60	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660	3.232	3.460
61	1.296	1.670	2.000	2.389	2.659	3.229	3.457
62	1.295	1.670	1.999	2.388	2.657	3.227	3.454
63	1.295	1.669	1.998	2.387	2.656	3.225	3.452
64	1.295	1.669	1.998	2.386	2.655	3.223	3.449
65	1.295	1.669	1.997	2.385	2.654	3.220	3.447
66	1.295	1.668	1.997	2.384	2.652	3.218	3.444
67	1.294	1.668	1.996	2.383	2.651	3.216	3.442
68	1.294	1.668	1.995	2.382	2.650	3.214	3.439
69	1.294	1.667	1.995	2.382	2.649	3.213	3.437
70	1.294	1.667	1.994	2.381	2.648	3.211	3.435
71	1.294	1.667	1.994	2.380	2.647	3.209	3.433
72	1.293	1.666	1.993	2.379	2.646	3.207	3.431
73	1.293	1.666	1.993	2.379	2.645	3.206	3.429
74	1.293	1.666	1.993	2.378	2.644	3.204	3.427
75	1.293	1.665	1.992	2.377	2.643	3.202	3.425
76	1.293	1.665	1.992	2.376	2.642	3.201	3.423
77	1.293	1.665	1.991	2.376	2.641	3.199	3.421
78	1.292	1.665	1.991	2.375	2.640	3.198	3.420
79	1.292	1.664	1.990	2.374	2.640	3.197	3.418

80	1.292	1.664	1.990	2.374	2.639	3.195	3.416
81	1.292	1.664	1.990	2.373	2.638	3.194	3.415
82	1.292	1.664	1.989	2.373	2.637	3.193	3.413
83	1.292	1.663	1.989	2.372	2.636	3.191	3.412
84	1.292	1.663	1.989	2.372	2.636	3.190	3.410
85	1.292	1.663	1.988	2.371	2.635	3.189	3.409
86	1.291	1.663	1.988	2.370	2.634	3.188	3.407
87	1.291	1.663	1.988	2.370	2.634	3.187	3.406
88	1.291	1.662	1.987	2.369	2.633	3.185	3.405
89	1.291	1.662	1.987	2.369	2.632	3.184	3.403
90	1.291	1.662	1.987	2.368	2.632	3.183	3.402
91	1.291	1.662	1.986	2.368	2.631	3.182	3.401
92	1.291	1.662	1.986	2.368	2.630	3.181	3.399
93	1.291	1.661	1.986	2.367	2.630	3.180	3.398
94	1.291	1.661	1.986	2.367	2.629	3.179	3.397
95	1.291	1.661	1.985	2.366	2.629	3.178	3.396
96	1.290	1.661	1.985	2.366	2.628	3.177	3.395
97	1.290	1.661	1.985	2.365	2.627	3.176	3.394
98	1.290	1.661	1.984	2.365	2.627	3.175	3.393
99	1.290	1.660	1.984	2.365	2.626	3.175	3.392
100	1.290	1.660	1.984	2.364	2.626	3.174	3.390

SURAT KETERANGAN
Validasi Materi Pelajaran Bentuk Soal

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ismail, M.Si

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrument soal pada penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamnet (TGT) Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang T.A 2019/2020”** yang dibuat oleh mahasiswi:

Nama : Fitri Hiliani

NIM : 03.06.16.22.16

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrument tersebut valid/tidak valid.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 13 Februari 2020



Ismail M. Si

Penilaian Ahli

Judul Skripsi : **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamnet (TGT) Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang T.A 2019/2020”**

Oleh : Fitri Hiliani

NO	Aspek	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
1	Petunjuk pengisian instrument				
2	Penggunaan bahasa sesuai bahasa disempurnakan	✓			
3	Kesesuaian soal dan usia anak	✓			
4	Kesesuaian defenisi operasional dan gran teori	✓			

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT : Tidak Tepat


Catatan/ Saran

Perbaiki penulisan soal

Kesimpulan : Instrument ini dapat/tidak dapat digunakan

Medan, 13 Februari 2020

Validator



Ismail, M. Si

Penilaian Ahli

Nama Pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Sasaran Prorgam : SD Negeri 101748

Peneliti : Fitri Hiliani

Bidang Penelaah	Aspek	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
Materi	1. Soal sesuai indikator 2. Pengecoh sudah berfungsi 3. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat	✓ ✓	✓		
Konstruksi	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas 2. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negative 3. Pilihan jawaban homogeny dan logis 4. Panjang pendek jawaban relative sama 5. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan yang berbunyi "semua jawaban diatas salah"	✓ ✓	 ✓ ✓ ✓		
Bahasa	1. Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar 2. Soal menggunakan bahasa yang berilaku setempat 3. Pilihan jawaban tidak mengulangi kata atau kelompok kata yang sama	✓ ✓			✓

Keterangan:

T : Tepat

CT : Cukup Tepat

KT : Kurang Tepat

TT : Tidak Tepat

Medan, 13 Februari 2020



Ismail, M. Si



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. William Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-3343/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/02/2020
Lampiran : -
Hal : Izin Riset

Medan, 27 Februari 2020

**Yth. Ka. SD NEGERI 101748 KLUMPANG KEBUN KEC HAMPARAN PERAK
KAB DELI SERDANG**

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

NAMA : FITRI HILIANI
T.T/Lahir : Tanjung Balai, 28 Februari 1998
NIM : 0306162216
Sem/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksana Riset di SD NEGERI 101748 KLUMPANG KEBUN KEC HAMPARAN PERAK KAB DELI SERDANG guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul :

**"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES
TURNAMEN (TGT) BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS SISWA DI SD NEGERI 101748 KLUMPANG KEBUN KEC HAMPARAN
PERAK KAB DELI SERDANG T.A 2019/2020"**

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam

a.n Dekan
Fakultas Keguruan PGMI



Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



**PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
DINAS PENDIDIKAN
KEC.HAMPARAN PERAK KAB.DELI SERDANG
SD NEGERI NO. 101748 KLUMPANG
KEBUN**

Alamat: Jln. Besar Klumpang Pasar I Kecamatan Hamparan Perak

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/669/III/AD/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SINTA ULINA PURBA, S.Pd**
NIP : 196007221979092004
Jabatan : Kepala UPT SPF SD Negeri No.101748 Klumpang Kebun

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **FITRI HILIANI**
T.T/Lahir : Tanjung Balai, 28 Februari 1998
NIM : 0306162216
Sem/Jurusan : VIII/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar telah melakukan Riset di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun untuk memperoleh informasi dan data-data yang berhubungan dengan skripsi yang berjudul :

“Pengaruh Model Pembelajaran Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnamen (TGT) Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kec. Hamparan Perak Kab.Deli Serdang T.A 2019/2020.”

Demikian surat keterangan ini di perbuat dengan sebenarnya untuk dapat di pergunakan seperlunya.

Klumpang Kebun, 7 Maret 2020
Kepala UPT SPF SDN 101748


SINTA ULINA PURBA, S.Pd
NIP.196007221979092004